NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

05/12 • AUSGABE 181 • € 3,90

N-ZONE

WWW.N-ZONE.DE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

4 194373 903900 05

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

## AUSSERDEM

Skylanders Giants, Kingdom Hearts 3D, Theatrhythm Final Fantasy, Pandora's Tower, Bit.Trip Complete u. v. m.

DER SPIELE-AUSBLICK!

# Wii U

Auf 12 Seiten: Die Top-Games für den Wii-Nachfolger!

## LEGO BATMAN 2

Alles zum brandheißen Lego-Spiel für Wii und 3DS!

## DISNEY MICKY EPIC 2

Für 3DS und Wii: Erste Eindrücke vom Nachfolger des beliebten Jump&Run-Hits!

# HERZLICH WILLKOMMEN,
## LIEBE NINTENDO-FANS!

Die nächsten Monate versprechen sehr spannend zu werden: Im Vorfeld und während der E3-Spielemesse in Los Angeles werden die wichtigsten Publisher ihre Games für die Wii U vorstellen. Bis zu deren geplantem Launch im Winter dieses Jahres ist es zwar noch eine Weile hin, doch wir haben in die Zukunft geblickt und verraten euch jetzt schon, was euch auf der neuen Nintendo-Heimkonsole so alles erwarten wird. Freut euch auf interessante Vorschauberichte zu großen Spielen bekannter Reihen wie etwa **Assassin's Creed 3, Batman: Arkham City, Tekken, Ninja Gaiden, Darksiders 2, Aliens: Colonial Marines, Dirt** und vielen weiteren!

Doch auch für die Wii stehen uns noch einige interessante Spiele bevor, so etwa die Fortsetzungen des grandiosen **Disney Micky Epic** und des Überraschungserfolgs **Skylanders** sowie das neueste **Lego**-Game mit Batman und den DC Super Heroes. Außerdem haben wir noch spannende Informationen und Spieleindrücke zum 3DS-**Kingdom Hearts** und zu **Theatrhythm Final Fantasy** für euch in dieser Ausgabe der N-ZONE parat!
Im Testteil haben wir wie jeden Monat die interessantesten Spiele für Nintendo-Konsolen unter die Lupe genommen, darunter das Japano-RPG-Epos **Pandora's Tower** und das extrem stylishe **Bit.Trip Complete** für die Wii!

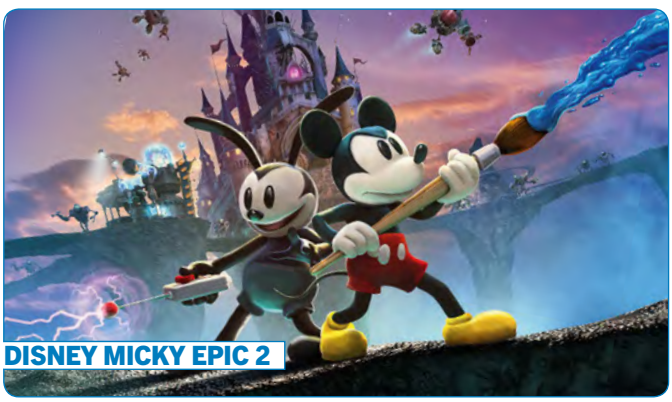
Ansonsten erwarten euch auch in dieser N-ZONE der gewohnt spannende Mix aus aktuellen News, Meinungen und Gerüchten aus der Fan-Community, aufschlussreiche Retro-Reportagen und Tipps & Tricks rund um das große Nintendo-Universum. Und wie immer weisen wir euch an dieser Stelle auf unsere Homepage unter www.n-zone.de hin, auf der sich unsere Community trifft und ihr – ebenso wie im Heft – bestens mit interessanten Nintendo-Themen versorgt werdet. Klickt einfach rein – es lohnt sich!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

Wii U – DER SPIELE-AUSBLICK


DISNEY MICKY EPIC 2

## ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ Test, den jeder machen wollte: ***Bit.Trip Complete*** *und* ***Bit.Trip Saga.*** *Da Christoph und Thomas aber dank des aktuellen N-ZONE-Sonderhefts viel um die Ohren hatten, bekam Sebastian am Ende den Zuschlag.*

▶ Test, den keiner machen wollte: ***Landwirtschafts-Simulator 3D 2012.*** *Letztendlich war es Christoph, der in den vermeintlich sauren Apfel beissen musste, am Ende aber sehr angetan von dem ruhigen, angenehmen Gameplay war.*

▶ Kollegen des Monats: *Thorsten Küchler, Jonas Hilla und Sebastian Zelada. Herzlichen Dank an die lieben Mitarbeiter, die der Redaktion vor allem bei den vielen Vorschauberichten in dieser N-ZONE-Ausgabe unter die Arme gegriffen haben!*

▶ Überraschung des Monats: *Erstmals in der Geschichte der Reihe können die Lego-Figuren im kommenden* ***Lego Batman: DC Super Heroes 2*** *sprechen!*

▶ Enttäuschung des Monats: *Die Redaktion sieht kein Land in der N-ZONE-Superliga! Sind Christoph und Thomas zu schlecht oder ihr einfach zu gut?*

▶ Nachzügler des Monats: *Die 3DS-Fassung von* ***Skylanders.*** *Monate nach dem Release im letzten Winter erreichte uns nun doch noch ein Testmuster.*

# INHALT 05/2012

18



**THOMAS**

Mit der Wii U dürfen wir uns auf eine ganze Reihe von Spielen und Serien freuen, die uns Nintendo-Fans bislang vorenthalten geblieben sind – beispielsweise **Assassin's Creed 3, Tekken, Batman: Arkham City, Darksiders 2** oder **Dirt**. In der großen Vorschaustrecke werfen wir einen Blick auf die Wii-U-Spiele jenseits von Mario & Co.!

## VORSCHAU | DER Wii-U-SPIELEAUSBLICK

34



**SEBASTIAN**

**Skylanders: Giants, Kingdom Hearts 3D, Lego Batman: DC Heroes 2** und **Theatrhythm Final Fantasy** – zu all diesen potenziellen Wii- und 3DS-Hits rund um eure Lieblings-Spielehelden haben wir brandheiße Infos und Eindrücke für euch parat.

## VORSCHAU | NEUES VON EUREN LIEBLINGSHELDEN


### START

Editorial 03

Inhalt 04

### VORSCHAU

Magazin 06

Der Skylanders-Report 40

Most Wanted 16

**Wii U**

Aliens: Colonial Marines 24

Assassin's Creed 3 18

Batman: Arkham City 20

Darksiders 2 27

Medal of Honor: Warfighter 26

Metro: Last Light 28

Ninja Gaiden 3 25

Tekken 22

**Wii**

Disney Micky Epic 2 30

Lego Batman: DC Super Heroes 2 34

Skylanders Giants 38

**3DS**

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance 42

Theatrhythm Final Fantasy 44

### TEST

Charts 68

Das Team 47

Einkaufsführer 70

Kalender 50

Meinungsmache 48

Release-Termine 49

So testen wir 46

Top-Spiele 66

**Wii**

Bit.Trip Complete 58

Bomberman Blast (WiiWare) 73

Pandora's Tower 52

Samurai Shodown IV (Virtual Console) 73

Strider (Virtual Console) 72

Summer Stars 2012 60

**3DS**

Bit.Trip Saga 62

Carnival – Wilder Westen 64

Dr. Mario (Virtual Console) 75

Fun! Fun! Minigolf Touch! (3DSWare) 75

30



**THOMAS**

Das erste **Disney Micky Epic** zählt zu den besten und vor allem schönsten Spielen, die bislang für die Wii erschienen sind. Jetzt kommt der Nachfolger – diesmal sogar auch für den 3DS. Seid gespannt, was sich die Entwickler rund um Spiele-Legende Warren Spector diesmal haben einfallen lassen.

## VORSCHAU | DISNEY MICKY EPIC 2

52



**CHRISTOPH**

Im einem großen Testbericht haben wir dem Japano-Rollenspiel für die Wii ordentlich auf den Zahl gefühlt. Taugt **Pandora's Tower** mehr als **The Last Story** oder gar **Xenoblade Chronicles**? Wir verraten es euch ab Seite 52 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE.

## TEST | PANDORA'S TOWER


Kid Icarus: Von Mythen und Monstern (Virtual Console) 74
Landwirtschafts-Simulator 2012 63
Punch-Out!! (Virtual Console) 75
Skylanders: Spyro's Adventure 41

### ONLINE

DS-Kanäle 74
VideoGamesZone 76
Wii-Kanäle 72

### RETRO

Der Icarus-Effekt 82
Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel (N64) 84
Europa im Wandel 80
Retro-Startseite 78

### SERVICE

Mario Kart 7 – die N-ZONE-Superliga 88
Spielerforum 90

**TIPPS & TRICKS:**

PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche 86
Mega Man X 87
Metal Gear Solid Snake Eater 3D 87
Wario Land: Super Mario Land 3 80

### MEINUNGEN

Die Ergebnisse der großen N-ZONE-Umfrage 92
Kolumne 94
Leserbriefe 90

### FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98


## ALLE TITEL DIESER AUSGABE


**Aliens: Colonial Marines,** Vorschau 24
**Assassin's Creed 3,** Vorschau 18
**Batman: Arkham City,** Vorschau 20
**Bit.Trip Complete,** Test 58
**Bit.Trip Saga,** Test 62
**Bomberman Blast,** Online
**Carnival – Wilder Westen,** Test 64
**Darksiders 2,** Vorschau 27
**Disney Micky Epic 2,** Vorschau 30
**Dr. Mario,** Online 75
**Eternal Darkness 2,** News 6
**Fun! Fun! Minigolf Touch! ,** Online 75
**Harvest Moon: The Tale of Two Towns,** News 9
**Hunde & Katzen 3D: Tierisch verspielt,** News 12
**Kid Icarus: Von Mythen und Monstern,** Online 74
**Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance,** Vorschau 42
**Landwirtschafts-Simulator 2012,** Test 63
**Lego Batman: DC Super Heroes 2,** Vorschau 34
**Medal of Honor: Warfighter,** Vorschau 26
**Mega Man X,** Tipps 87
**Metro: Last Light,** Vorschau 28
**Metal Gear Solid,** Tipps 87
**Ninja Gaiden 3,** Vorschau 25
**Pandora's Tower,** Test 52
**PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche,** Tipps 86
**Punch-Out!!,** Online 75
**Samurai Shodown IV,** Online 73
**Skylanders Giants,** Vorschau 38
**Skylanders: Spyro's Adventure,** Test 41
**Strider,** Online 72
**Summer Stars 2012,** Test 60
**Tekken,** Vorschau 22
**Theatrhythm Final Fantasy,** Vorschau 44
**Wario Land: Super Mario Land 3,** Tipps 87
**We Sing Pop,** News 12

# ETERNAL DARKNESS 2 KOMMT!
## (ZUMINDEST IST ES SEHR, SEHR WAHRSCHEINLICH)

**Wii U** Wetten, dass der Grusel bald von Neuem beginnt?

Bereits vor drei Monaten spekulierten wir darüber, dass das subtile Grusel-Adventure **Eternal Darkness** in absehbarer Zeit auf den Bildschirm zurückkehren könnte. Denn exakt neun Jahre nach dem Tag, an dem das Grusel-Abenteuer hierzulande veröffentlicht wurde, sorgt die Äußerung eines Mitarbeiters des Entwicklerstudios Silicon Knights für Schlagzeilen. Der Entwickler verriet dem Online-Magazin **Kotaku**, dass das Unternehmen derzeit zu den Ursprüngen des Studios zurückgehe und an „einem der am häufigsten nachgefragten Titel für die nächste Konsolengeneration“ arbeitet. Angesichts der mageren Anzahl an populären Spielen aus dem Hause Silicon Knights kamen wir zum naheliegenden Schluss: Damit kann eigentlich nur **Eternal Darkness** gemeint sein!

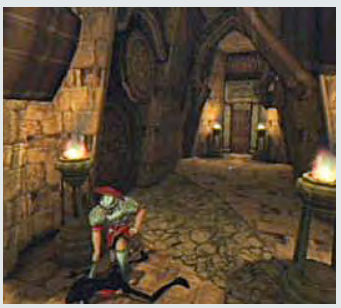
### Denis Dyack spricht

Jetzt heizen neue Meldungen die Gerüchteküche an: Im Gespräch mit der Webseite **Gamesindustry.biz** gibt Denis Dyack von Silicon Knights neue Hinweise: Er wird nach einer etwaigen Fortsetzung des Kultspiels von 2002 gefragt – und antwortet wie folgt: „Wir arbeiten bereits an Projekten für die nächste Konsolengeneration, nämlich an einer Marke, die von den Fans sehnlichst gewünscht wird. Mit diesem Spiel kehren wir zu unseren Wurzeln zurück. Ich freue mich schon auf den Tag, an dem wir erste Informationen bekannt geben dürfen.“ Wer so offen über seine neuen Spieleprojekte spricht, dem muss man einfach glauben! ■

***Christoph meint:***
*„Was ist denn da los? Normalerweise ist es in der Spielebranche üblich, dass neue Projekte stillschweigend entwickelt, bevor sie publikumswirksam angekündigt werden. Entwickler halten deshalb in der Regel dicht und halten sich mit lauten Vorankündigungen zurück – doch das ist im Falle von Silicon Knights ganz anders. Aber ob der zuständige Hersteller – vermutlich Nintendo – damit einverstanden ist? Die Zukunft wird zeigen, ob **Eternal Darkness 2** wirklich erscheint oder ob wir uns irren – was angesichts der Überschrift dieser Meldung zugegebenermaßen ziemlich peinlich wäre!“*

## DAS ORIGINAL: DESHALB BLEIBT ETERNAL DARKNESS BIS HEUTE UNVERGESSEN!

Die Geschichte um die junge Studentin Alexandra Rovias, die den „Tome of Eternal Darkness“ liest und dabei in die Geschichte einer jahrtausendealten Verschwörung eintaucht, fand 2002 auf dem GameCube eine große Fangemeinde. Das Gameplay gestaltete sich sehr taktisch und abwechslungsreich, da man nicht nur in zwölf unterschiedlichen Epochen unterwegs ist und dabei auf jeweils typische zeitgenössische Waffen zurückgreifen kann, sondern auch bestimmte Magie-Elemente clever kombinieren musste. Toll war vor allem, dass sich das Geschehen auf die Psyche der Charaktere auswirkte. So resultierten Halluzinationen schon mal darin, dass uns das Spiel in Form einer Bildschirmanzeige vor der Löschung des Spielstands warnte. Das ist doch mal echter Horror!



# NES-MODUL FINANZIERT STUDIUM

## Sammler und Goldgräber, aufgepasst!

Wer noch alte NES-Spiele aus den USA zu Hause herumliegen hat und darunter einen Titel namens **Family Fun Fitness Stadium Events** findet, der hat wohl ähnliches Glück wie eine junge Frau aus Pennsylvania. Die angehende Studentin erwarb für wenige Dollar einen ganzen Batzen NES-Games bei einem Garagenverkauf – unter anderem das besagte Spiel. Als sie es irgendwann auf eBay verkaufen wollte, traf sie fast der Schlag: 22.800 Dollar betrug das siegreiche Gebot! **Family Fun Fitness Stadium Events** (die US-Version!) gehört nämlich zu den seltensten Spielen überhaupt. Von dem von Bandai entwickelten Spiel fanden 1987 nur ca. 2.000 Exemplare ihren Weg zu den Händlern in Nordamerika. 1.800 der damals etwa 30 US-Dollar teuren Module liefen nach einer Rückrufaktion zurück zu Bandai. Schätzungen zufolge befinden sich unter Sammlern nur noch etwa zehn Stück im Umlauf. Während die glückliche Dame nun mit dem Geld ihr Studium finanzieren kann, wird der Käufer des Spiels wohl niemals in den Genuss kommen, sich von dessen Qualität zu überzeugen. Da es noch originalverschweißt ist, würde der Wert um einige Tausend Dollar fallen, wenn er es öffnen würde. ■

# DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

### Ein Jahr in der dritten Dimension

Vor einem Jahr, am 25. März 2011, ist der Nintendo 3DS in Deutschland gestartet. Und es war ein Senkrechtstart, wie ihn sich Nintendo nur wünschen konnte: Die weltweit erste Konsole, die 3D-Bilder ohne 3D-Brille darstellen kann, hat in Deutschland bisher mehr als 750.000 Käufer gefunden. Keine andere Konsole – ob mobil oder TV-gebunden – hat in Deutschland je einen erfolgreicheren Marktstart hingelegt. Die Verkaufszahlen des ersten Jahres liegen rund 20 Prozent über denen des bisherigen Rekordhalters, des Vorgänger-Modells Nintendo DS.

Es war nicht allein ihre 3D-Fähigkeit, mit der die Konsole die Begehrlichkeit so vieler Videospieler geweckt hat. Der Nintendo 3DS wartet darüber hinaus mit einer ganzen Reihe einzigartiger Features auf. Dazu gehören u.a. die Möglichkeit eigene 3D-Fotos und -Videos zu erstellen, Spiele mit erweiterter Realität und zahlreiche vorinstallierte Programme wie StreetPass und SpotPass, über die der Nutzer immer wieder überraschende neue Inhalte empfangen kann.

„Nach einem Jahr können wir sagen: Der Nintendo 3DS hat alle unsere Erwartungen hierzulande übertroffen", stellt Dr. Bernd Fakesch, General Manager Nintendo Deutschland, fest. „Wir freuen uns über den gelungenen Start in die dritte Dimension und darüber, dass unsere Fans dort so viel Spaß erleben."

**1 VERMURKSTER LAUNCH**
Na ja – der 3DS hat alles andere als einen Senkrechtstart hingelegt. Anfangs sah es sogar ganz danach aus, als sei Nintendos neue 3D-Konsole ein gewaltiger Flop. Erst nach Preissenkung und hochwertigem Spielenachschub besserte sich die Lage.

**2 ES LEBE DER SUPERLATIV**
Kaum kommt ein neues Produkt auf den Markt, verschicken die PR-Abteilungen Jubelmeldungen. Beliebt ist stets die Aussage, Produkt XY hätte den erfolgreichsten Start aller Zeiten gehabt. Ob Nintendo Recht hat? Keine Ahnung, denn je nachdem, welchen Zeitraum man für diese Aussage hernimmt, kann man dabei gewaltig tricksen.

**3 VERGLEICHE MÜSSEN SEIN**
In einer guten Pressemitteilung dürfen eindrucksvolle Zahlenspiele nicht fehlen. Doch auch hier ist Vorsicht geboten: Denn das alte DS-Modell war erst ab seinem zweiten „Lebensjahr" so richtig erfolgreich – **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** machte es möglich. In den ersten paar Monaten verkaufte sich der DS recht mittelprächtig.

**4 NUR BEIWERK**
Es sei mal dahingestellt, ob die 3DS-Foto- und Videofunktion sowie die StreetPass-Modi einen so großen Anteil am Erfolg der Konsole haben, wie uns Nintendo suggeriert. Dass ihr das Gerät eher zum Spielen nutzt, das belegen Umfragen, die wir jüngst in der N-ZONE durchführten. Der 3DS dürfte sich vielmehr aufgrund der zahlreichen Hit-Spiele wie **Mario Kart 7** so oft verkaufen.

# DUMME GERÜCHTE NARREN DAS NETZ

**Wii U** Gibt es World of Warcraft, Layton und Mario bald im eShop? So ein Unsinn!

Der Auftrag eines Redakteurs ist es, spannende Themen aufzuschnappen, diese zu recherchieren und sie euch anschließend so zu servieren, dass sich Information und Unterhaltung miteinander vermengen. Hin und wieder kommt es allerdings auch vor, dass wir zu Themen Stellung nehmen müssen, die es nicht einmal wert sind, im Heft abgedruckt zu werden. Aktuelles Beispiel: Eine Webseite namens Dual Pixels bekam – so behauptet man dort jedenfalls – eine Liste mit angeblichen eShop-Titeln zugespielt, die alle zum Wii-U-Start erhältlich sein sollen. Als Quelle gibt man natürlich irgendwelche Insider an, die bei Nintendo arbeiten, aber – auch das ist wenig verblüffend – namentlich nicht genannt werden möchten. Bei den angegebenen Spielen handelt es sich, um nur eine kleine Auswahl zu nennen, beispielsweise um **Counter-Strike: Global Offensive**, **World of Warcraft**, **Super Mario Strikers Unlimited**, **Professor Layton Chronicles** und **Phantasy Star Online 2**. Die Ankündigung ist schon allein deshalb nicht realistisch, da **World of Warcraft** eine so zugkräftige Marke ist, dass Blizzard sie mit Sicherheit nie im eShop verramschen würde. Es ist zudem leicht, sich neue Spieletitel auszudenken, indem man einfach die Ziffer 2 oder die Begriffe **Unlimited** oder **Chronicles** hinter eine bekannte Serie setzt.

***Christoph meint:***

*„Das Schöne am Internet ist: Jeder kann alles kommentieren und seine Meinung ungefiltert in Blogs veröffentlichen, die er sich innerhalb von wenigen Minuten bastelt. Das Schlechte ist aber: Jeder Depp – man verzeihe mir den Ausdruck – kann jeden Unsinn ins Netz stellen. Dazu gehört aus meiner Sicht auch, dass **World of Warcraft** und **Counter-Strike: Global Offensive** für die Wii U kommen, und zwar als eShop-Spiele. Wie realistisch ist es, dass zwei so große Marken a) auf einer Konsole mit völlig anderer Zielgruppe gelangen und b) ausschließlich online vertrieben werden? Schließlich hat Nintendo im Gegensatz zu Steam und PlayStation Network noch kein allzu erfolgreiches Internet-Vertriebsnetz vorzuweisen. Also, Leute, verabschiedet euch ganz schnell vom Gedanken an Orc- und Shooter-Duelle auf der Wii U. Und: Glaubt nicht jeden Mist, den ihr im Netz lest!“*

## GERÜCHTEKÜCHE

*wir wärmen alles für euch auf*

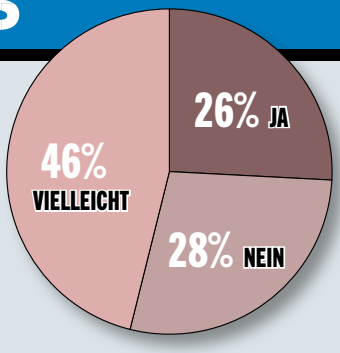
***Einer unbestätigten Meldung zufolge bereitet Nintendo derzeit ein neues 3DS-System-Update vor. Doch der Wahrheitsgehalt erscheint uns äußerst gering. Schließlich ist es nicht sonderlich wahrscheinlich, dass man künftig auch mit anderen Geräten (etwa Handys) auf den eShop des Nintendo 3DS zugreifen kann – das aber behauptet die Quelle, die das Gerücht in Umlauf gebracht hat.***

***Angeblich arbeitet Sega am neuen Igel-Abenteuer Sonic Dimensions. Doch Takashi Iizuka, Produzent beim Sonic-Team, stellte in einem Interview, in dem er auf das Gerücht angesprochen wurde, unlängst klar: „So ein Unsinn!“ – und lachte herzhaft darüber.***

# TOPS & FLOPS

## HOHER BESUCH

Was für ein lustiger Anblick: Niemand Geringeres als Satoru Iwata grinste einem auf dem 3DS entgegen, wenn man die Konsole am Samstag, dem 17. März 2012, im Standby-Betrieb laufen ließ. An diesem Tag feierte die Konsole ihren ersten Geburtstag. Das japanische Nintendo-Firmenoberhaupt erwies sich nicht nur als tapferer Mitstreiter im Minispiel „Rette die Krone!“, sondern hatte auch sämtliche Puzzleteile parat, die es gibt. Nett von ihm!




## ABWARTEN

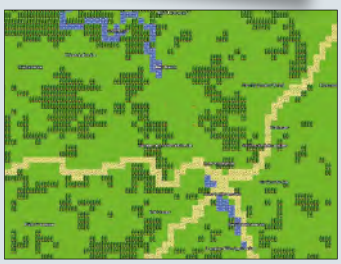
Wir wollten auf www.n-zone.de wissen: „Kauft ihr euch die neue Nintendo-Konsole direkt zur Markteinführung?“ – Die Antworten fielen gemischt aus: 26 Prozent bejahten die Frage, doch mehr verneinten sie, nämlich 28 Prozent. Der Rest – 46 Prozent – antwortete wie folgt: „Ich weiß es nicht. Es fehlen derzeit Infos und Spieleankündigungen.“

## WARIO KOMMT

Der Dicke ist auf den 3DS zurückgekehrt: Erst wenige Wochen nach der Veröffentlichung seines ersten Abenteuers wurde **Wario Land II** im eShop veröffentlicht – zumindest in Japan. Wir sind allerdings optimistisch, dass wir noch vor Beginn des Sommers auch hierzulande neue Schatzkisten plündern können. Als Preis rechnen wir mit vier Euro, doch diesen Preis ist das Spiel auf jeden Fall wert. Das sieht Wario ganz genauso.

## IHR SEID DIE BOSSE!

Die Ergebnisse der großen N-ZONE-Umfrage, die wir euch in der Ausgabe 02/2012 präsentiert haben, tragen erste Früchte: Da die News-Rubrik überwiegend mit den Schulnoten „Sehr gut“ und „Gut“ beurteilt wurde, haben wir deren Umfang diesmal sogar auf zehn Seiten erweitert. Auch „Crankys Rumpelkammer“ findet sich nun als feste Rubrik im Heft. Der greise Kong dazu: „Das war längst überfällig!“



## APRIL, APRIL!

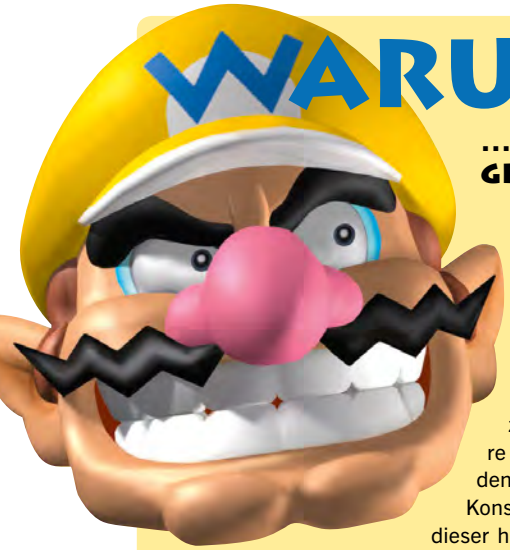
Mit dieser Meldung hat Google die ganze Nintendo-Welt veräppelt: Nach einem Video des Internetkonzerns, das am 1. April gezeigt wurde, sollte ein NES-Modul herauskommen, das auf dem Kartenmaterial von Google Maps basiert. April, April! Doch auf maps.google.de ließ sich die Umgebung dennoch in 8-Bit-Optik anzeigen, wenn man auf die Schaltfläche „Mission“ klickte. Was für ein gelungener Scherz!

# HARVEST MOON THE TALE OF TWO TOWNS

**3DS** Das Landleben geht schon wieder weiter!

Die Naturburschen und -mädels unter den 3DS-Spielern dürfen sich so langsam, aber sicher auf ein neues **Harvest Moon**-Abenteuer freuen. **The Tale of Two Towns** hat noch keinen deutschen Namen und ebenso wenig einen genauen Erscheinungstermin. Spätestens im Sommer sollte es jedoch auch auf Nintendos Handheld wieder neue Feldarbeit für euch geben. Das Spiel handelt von zwei benachbarten Städten, welche sich im Streit befinden. Eure Aufgabe ist es, zwischen ihnen zu schlichten und natürlich euren bäuerlichen Pflichten nachzukommen. Je nachdem, welche Stadt ihr als Wohnsitz wählt, spezialisiert ihr euch auf Agarwirtschaft oder Tierzucht. Sieht wie immer putzig aus und spielt sich auch gewohnt entspannt. In den USA, wo das Spiel bereits seit vergangenem November erhältlich ist, klagen die Spieler jedoch über häufig vorkommendes Einfrieren des Spieles. Hoffen wir, dass Entwickler Natsume diese Probleme bis zur Veröffentlichung in Europa in den Griff bekommt. Dann steht unbeschwerten Tagen auf der virtuellen Farm nichts mehr im Wege. ■

***Sebastian meint:*** *„Schon auf dem Super Nintendo und dem Game Boy Color hat mich **Harvest Moon** gefesselt. Es ist und bleibt ein harmloser und gewaltfreier Spaß, der mit vielen Aufgaben und Herausforderungen aufwarten konnte. Wenn Natsume das Einfrier-Problem behebt, werde ich sicher wieder einige Stunden die virtuelle Mistgabel schwingen und meine Tiere mit dem Touchpen streicheln.“*



# WARUM ...

## ... sind Retro-Elemente in Videospielen gerade so angesagt?

**Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns nostalgischen Spielelementen in aktuellen Wii- und 3DS-Titeln.**

Bisher war das Medium Videospiel wohl ein wenig zu jung, um einen Retrotrend entstehen zu lassen. Seit der ersten wirklich erfolgreichen Heimkonsole, dem Atari 2600, sind inzwischen aber satte 32 Jahre vergangen und wir befinden uns bereits in der siebten Konsolengeneration. Erst seit dieser haben uns die Hersteller ermöglicht, beliebte Spieleklassiker übers Internet – etwa aus dem eShop – herunterzuladen. Und siehe da: Die Verkaufszahlen sind ein voller Erfolg, generieren Millionenumsätze und haben inzwischen einen wahren Retrowahn nach sich gezogen. Diesen haben die Hersteller einerseits den älteren Zockern zu verdanken, die gerne noch einmal in ihren Kindheitserinnerungen schwelgen möchten, aber auch der jungen Generation, die Perlen aus der Vergangenheit für sich entdecken will, die sie sonst nur vom Hörensagen kennt. Da ist es umso praktischer, dass diese Umsetzungen für die Entwickler relativ günstig zu realisieren sind. Ein Spiel zum Download anzubieten, ist denkbar einfach.

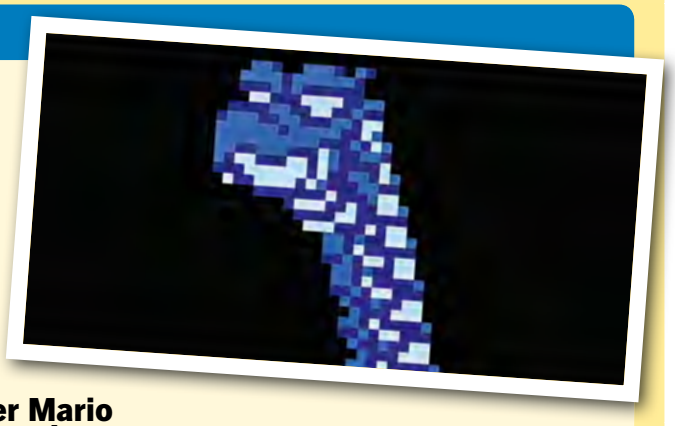
### Ersparnis dank Online-Vertrieb

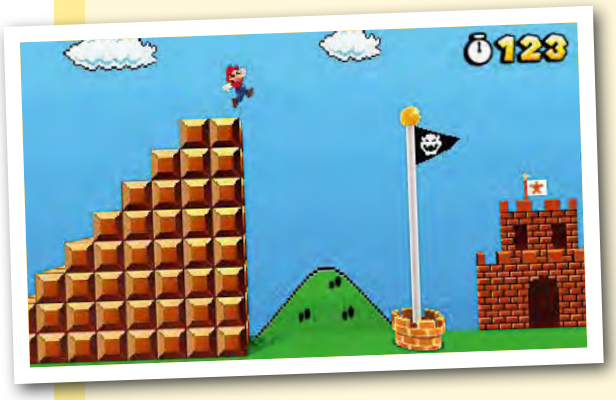
Das fast zwanzig Jahre alte **The Legend of Zelda: Link's Awakening** vom Game Boy auf den Nintendo 3DS zu portieren, ist wesentlich kostengünstiger und weit weniger zeitintensiv, als von Grund auf ein neues Abenteuer um Link und Hyrule zu entwickeln. Die Kasse klingelt dabei trotzdem. Nintendo gibt zwar offiziell keine Zahlen heraus, das US-amerikanische Marktforschungsinstitut FADE schätzt die bisherigen Einnahmen aus dem Verkauf des betagten Klassikers jedoch auf etwa 2,3 Millionen US-Dollar. Durch den Online-Vertrieb spart man sich auch Lager-, Versand-, und Verpackungskosten. Finanziell also eine runde Sache und Grund genug für Entwickler, weiter alte Serien und Spiele in neuem Gewand aufzulegen. Dazu kommen auch immer wieder Spiele, die bewusst im Retro-Look entwickelt werden. Die in dieser Ausgabe getesteten **Bit.Trip**-Spiele für Wii und 3DS, welche von gerade einmal drei Personen entwickelt wurden, sind dafür ein gutes Beispiel. In Zeiten, in denen zweistellige Millionenbeträge für die Spieleentwicklung längst die Regel sind, haben dadurch gerade die kleinen Independent-Entwickler die Chance, eine Nische für sich zu finden. Manche mag dieser Nostalgie-Wahn nerven, aber sind wir mal ehrlich: Solange der Nachschub an neuen und innovativen Spielen nicht versiegt, lassen wir uns zwischendurch gerne in die alte Zeit zurückversetzen, als pixelige Spiele wie **Pong** und **Pac-Man** noch groß in Mode waren und man noch in Module pusten musste, um Spiele wieder zum Laufen zu bringen, wenn sie den Dienst verweigerten. ■

## NOSTALGIE HAT WAS!

### Kid Icarus: Uprising

Auch **Kid Icarus Uprising** kann mit einigen Retro-Elementen auftrumpfen (Bild rechts). Wenn ihr Feinden aus den ersten beiden Teilen begegnet, zeigen euch pixelige Bilder auf dem unteren Bildschirm, wie die Gegner früher aussahen. So erkennen auch **Kid Icarus**-Veteranen, mit wem sie es zu tun haben und wie sich die Bösewichte in den 25 Jahren entwickelt haben. Außerdem haben es viele Retro-Waffen wieder ins Spiel geschafft. Neben dem Bogen gibt es einen Hammer, mit welchem Pit in **Kid Icarus: Von Mythen und Monstern** um sich schlug.



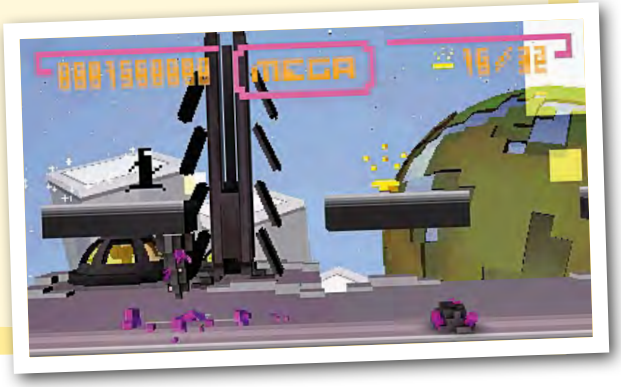



### Super Mario 3D Land

In Marios neuestem 3DS-Jump&Run gelangt man an etliche Stellen, an denen Bezug auf die Vergangenheit des Superklempners genommen wird. Beispielsweise gibt es einen Level, an dessen Ende ihr die Pixel-Fahne hisst – ganz so, wie es Mitte der Achtziger in **Super Mario Bros.** auf dem Nintendo Entertainment System der Fall war. Wir Retro-Fans lieben bekanntlich solche Gags – und das wissen ganz offensichtlich auch die Entwickler.

### Bit.Trip Saga

In **Bit.Trip Runner** müsst ihr als Commander Video durch bunte 2D-Levels hüpfen. Steuerung, Grafik und Sound haben die Entwickler von Gaijin-Games dabei so simpel wie möglich gehalten, um das Atari-2600-Flair, an das sich die **Bit.Trip**-Serie anlehnt, so authentisch wie möglich zu erzeugen. Die texturlose 8-Bit-Grafik und der cool integrierte Chiptune-Soundtrack sind dabei eine schöne Abwechslung zum Grafik-Bombast und Soundeffekt-Gewitter der Videospiele unserer Zeit.



# NEUES SNES-SPIEL AUSVERKAUFT!

**SNES** Ihr wollt das neue Modul haben? Pech gehabt!

Wir erinnern uns: Vor der Wii gab es den GameCube, das Nintendo 64 und davor das Super Nintendo. Das sollte man sich noch mal genau vor Augen führen, denn die Entwickler vom Super Fighter Team setzen dem Retro-Wahn die Krone auf und arbeiten gerade am neuesten SNES-Spiel **Nightmare Busters**! Der Action-Titel hat keinen Regionalcode und ist somit auf allen Super-Nintendo-Konsolen weltweit spielbar. Wer sich jetzt aber über neues Futter für den betagten Modulschlucker freut, der wird sogleich enttäuscht aus der Wäsche schauen. Die auf 600 Exemplare limitierte Auflage ist bereits restlos ausverkauft. Wer zu den Glücklichen gehört, die den 60 Dollar teuren Retro-Zock ergattert haben, muss sich aber noch bis mindestens 2013 gedulden. Vorher wird der Titel laut Brandon Cobb, dem Präsidenten des Unternehmens, nicht erscheinen. ■

Fotomontage

# GEHEIMNIS GELÜFTET!
## POKÉMON KELDEO ENTHÜLLT

**DS** Wir verraten euch alles zum mysteriösen Pokémon Keldeo!

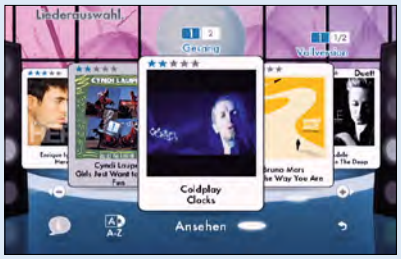
Im japanischen Manga-Magazin **Coro Coro Comics** wurde ein bislang geheimes Event-Pokémon mit dem Namen Keldeo angekündigt. Was im Heft zu sehen war, ließ die Herzen vieler **Pokémon**-Fans höherschlagen: Keldeo, ein Taschenmonster mit den Typen Wasser und Kampf, ist 1,4 Meter groß und 48,5 Kilogramm schwer und zählt zu den legendären Pokémon der fünften Generation. Drei der Letztgenannten können sich besonders über Zuwachs freuen: Das Pokémon der Spezies Fohlen gehört außerdem dem Quartett der legendären Musketiere an, von dem bislang lediglich Kobalium, Terrakium und Viridium bekannt waren. In Einall wird seit langer Zeit eine Legende erzählt, die sich um das Schicksal dieser vier Wesen rankt. So soll einst ein von Menschen ausgelöster Krieg auch die Welt der Pokémon in ein großes Chaos gestürzt haben. Während eines Waldbrands, der im Zuge dieses Krieges entstand, sollen Keldeos Eltern umgekommen sein. Doch es hatte Glück im Unglück, da Kobalium, Terrakium und Viridium auftauchten: Kobalium führte die Pokémon aus dem brennenden Wald heraus, Terrakium beseitigte die im Weg liegenden Felsen und Viridium schützte die Taschenmonster auf seinem Rücken vor dem Funkenflug. Nach diesem Abenteuer sollen die drei Retter beschlossen haben, als Keldeos Pflegeeltern dieses auch weiterhin vor Gefahren zu schützen.

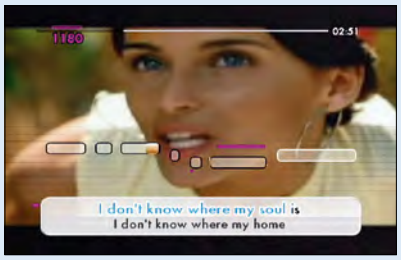
Dass an der Legende zumindest etwas Wahres dran ist, erfährt der Spieler, wenn er alle vier legendären Musketiere zu einer speziellen Waldlichtung in Einall bringt. Dann nämlich wollen Kobalium, Terrakium und Viridium Keldeo seine Spezialattacke Mystoschwert beibringen, die sonst nirgendwo erhältlich ist. Als Zeichen ihrer guten Absichten besitzen außerdem alle vier Musketiere die namentlich passende Fähigkeit Redlichkeit.

Äußerlich und namentlich basiert Keldeo auf einem Kelpie, einem pferdeähnlichen Wesen aus dem britischen Volksglauben, doch die Gedanken zum Inhalt, die sich die Entwickler bei seinem Design gemacht haben, sind noch weitaus interessanter: So dachten sie bei der Gestaltung vermutlich an Charles de Batz-Castelmore d'Artagnan, der im berühmten Roman **Die drei Musketiere** den titelgebenden Helden als jüngstes Mitglied beitritt. Des Weiteren meldete das Magazin **Coro Coro Comics**, dass der 15. **Pokémon**-Film **Kyurem vs. Seikenshi Keldeo** heißen wird, was frei übersetzt etwa **Kyurem gegen den Träger des heiligen Schwertes: Keldeo** bedeutet. Details zu einer möglichen Verteilung von Keldeo sind dagegen noch nicht bekannt. Sicher ist nur, dass es über ein Event empfangbar sein wird – das könnten hierzulande die Pokémon Days, eine Verteilung über Geschäfte wie GameStop und Toys'R'Us oder eine simple Ausgabe über das Nintendo-Netzwerk sein. Es bleibt also spannend – wobei Vorfreude bekanntlich die schönste Freude ist. ■

# CASUAL & MEHR

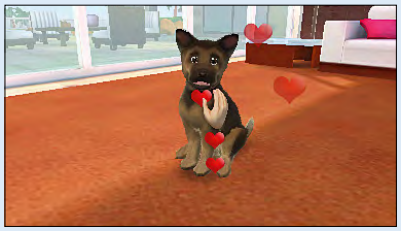
Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.




## WE SING POP (Wii)

Gehörigen Partyspaß verspricht die Karaokesimulation **We Sing Pop**. Mit 30 verschiedenen Songs bietet das neue Spiel von Nordic Games im Vergleich zum Vorgänger **We Sing Rock** leider zehn Lieder weniger. Die 30 Songs, die diesmal geboten werden, setzen sich aus aktuellen Charts-Titeln und beliebten Hits der 70er, 80er und 90er zusammen. Beispielsweise trällert ihr zu „Y.M.C.A.“ von den Village People, „Born This Way“ von Lady Gaga, „Just the Way You Are“ von Bruno Mars oder „Mysterious Girl“ von Peter Andre feat. Bubbler Ranx. Ihr merkt schon: Im Fokus stehen die üblichen Hits, die man auch aus dem Radio kennt. Das muss nicht unbedingt verkehrt sein, sondern ist schlichtweg Geschmackssache. Spielerisch gleicht das Spiel seinen Vorgängern und Genrekonkurrenten. Der Text und die Tonspur werden auf dem Bildschirm eingeblendet, per angeschlossenem Mikro verdient man sich Punkte, indem man die Tonspur trifft. Bis zu vier Mikros können gleichzeitig angeschlossen werden. Die Lieder stammen von den Originalinterpreten, dazu gibt es die bekannten Videoclips zu sehen. Wer die aktuellen Charts nicht mag, wird es schwer haben, sich mit der Musikauswahl anzufreunden. Ansonsten bietet das Spiel nicht mehr und nicht weniger als den üblichen Karaoke-Spielspaß, der sicher auch auf jeder Party gut ankommt. ■



## HUNDE & KATZEN 3D: TIERISCH VERSPIELT! (3DS)

Sind sie nicht süß? Klein, unschuldig und verspielt. Nein, gemeint sind nicht die N-ZONE-Redakteure, sondern Hunde und Katzen, die beliebtesten Haustiere der Deutschen, wie zahlreiche Statistiken belegen. Mit **Hunde & Katzen 3D** kommt nun ein weiteres Tierspiel für den Nintendo 3DS heraus. Äußerlich gleicht das neue Spiel dem vor einem Jahr erschienenen **Nintendogs + Cats**. Am Anfang wählt ihr euch aus vier Hunden und vier Katzen euer erstes Tier aus, welches euch von nun an überallhin folgen wird. Zu Hause beginnt nun euer Vollzeit-Job. Denn euer Hund oder eure Katze hat allerlei Bedürfnisse, die befriedigt werden müssen. Sei es Essen und Trinken, Spazierengehen oder die tägliche Streicheleinheit. Jede dieser Aktionen ist in ein kleines Minispiel verpackt, welches ihr mit dem Touchpen ausführt. Beim Waschen schrubbt ihr erst euer Tier ein, bevor ihr es mit der Brause abspritzt, mit Kreisbewegungen auf dem Touchpad öffnet ihr eine Dose Futter und beim Gassigehen leitet ihr euren Hund mit der Leine an. Durch regelmäßige Pflege baut ihr eine Bindung zu eurem Tier auf. Geld erwirtschaftet ihr durch Wettbewerbe oder Gegenstände, welche ihr beim Gassigehen findet. Dadurch kauft ihr neue Tiere und bessere Ausrüstung. Die Präsentation ist stimmig und die Vierbeiner sehen auch in der 3D-Darstellung sehr schön aus, allerdings ist die Grafik von Nintendos Konkurrenzspiel deutlich hübscher und realistischer. Ein weiterer Kritikpunkt ist die mangelnde Abwechslung. So ist es am Anfang noch lustig, jede Dose einzeln zu öffnen, allerdings wird es beim zehnten Mal langsam lästig. Allerdings spiegelt das einen gewissen Realismus wieder, denn auch bei einem echten Haustier müssen diese Aufgaben erledigt täglich werden. Tierfans werden an dieser Simulation definitiv ihren Spaß finden, aber allzu viel Abwechslung sollte man hier nicht erwarten. Wir sind schon sehr gespannt, welche Trends als Nächstes auf Nintendos Mobilkonsole kommen. Nach den sehr erfolgreichen Gehirntrainingsspielen, etwa **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging**, und den Haustiersimulationen wird es aus unserer Sicht Zeit für den nächsten großen Wurf. Steht uns beispielsweise das Revival interaktiver Spielfilme bevor, wie es sie in den Neunzigern gelegentlich gab, beispielsweise **Dragon's Lair** aus der Feder von Don Bluth? Klar ist jedenfalls: So erfolgreich Tierspiele im Augenblick noch sein mögen, so absehbar ist gleichzeitig auch, dass sie langfristig gesehen nicht mehr so hoch im Kurs stehen werden – es gibt einfach zu viele von ihnen. ■

# GAME-GEAR-KLASSIKER IM DREIERPACK

**3DS** Sega bringt Igel, Ninja und Drachenritter in den e-Shop

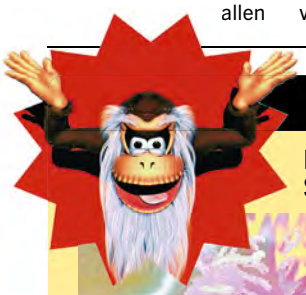
**Shinobi** bot damals astreine Ninja-Action.

Auch **Dragon Crystal** hat damals ungemein fasiziniert.

Falls sich noch jemand an den Game Gear erinnern kann: Das war Segas gescheiterter Versuch, Anfang der Neunziger dem Game Boy das Wasser abzugraben. Er war zwar deutlich leistungsfähiger als die 18 Monate ältere Nintendo-Konkurrenz, erreichte aber nicht einmal ein Zehntel von den 120 Millionen verkauften Einheiten des Nintendo-Handhelds. Dennoch gibt es auf dem betagten 8-Bitter den einen oder anderen spielenswerten Titel – allen voran natürlich die hauseigenen Sega-Marken. Den Anfang macht **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble**, welches exklusiv für den Game Gear herauskam und einen ordentlichen Umfang bietet. Durch 18 Levels jagen Sonic und Tails den Chaos Emeralds hinterher, um dann im großen Finale gegen – Überraschung! – Dr. Robotnik anzutreten. Genauso wie den rasenden Igel bedachte Sega auch die **Shinobi**-Reihe mit einem eigens entwickelten Game-Gear-Ableger. Mit Ninja-Waffen und Magie bahnt ihr euch den Weg durch das Spiel, welches unter Fans oft als eines der besten der Serie gelobt wird. Komplettiert wird der Dreierpack durch **Dragon Crystal**. Hier wartet in den zufallsgenerierten Irrgärten der 30 Levels haufenweise feindliches Getier, dem ihr mit Schwert und Zaubern den Garaus machen könnt. Proviant bewahrt euch vor dem Hungertod und das Drachenei, welches ihr mit euch herumschleppt, könnte sich als nützlich erweisen. ■

***Sebastian meint:***

*„Wer wie ich die Game-Gear-Ära vor lauter Game-Boy-Zocken verpasst hat und Nachholbedarf verspürt, kann hier bedenkenlos zugreifen. Es mag zwar aus heutiger Sicht lächerlich erscheinen, aber Shinobi und Sonic zeigten damals wozu der Game Gear grafisch imstande war. Für eine unterhaltsame kleine Lehrstunde in Sachen Handheld-Geschichte sind die Titel also sicherlich eine gute Wahl.“*



## CRANKYS RUMPELKAMMER

**Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden. Diesmal geht’s um Kartenspielmodi.**

Was für ein Nepp! **Kid Icarus: Uprising** ist ein derart mieses Spiel, dass die Entwickler mit dumpfen Spielkarten zusätzlich Kasse machen müssen. Das hätte es zu meiner Zeit nie gegeben! Wer sich das 3DS-Machwerk vorbestellt hat – also kaum jemand außer vielleicht den Pfeifen, die dieses minderwertige Magazin hier lesen –, der hat beim Kauf 24 Karten dazubekommen. Damit sollen sie spaßbefreite Kämpfe bestreiten – aber wer macht das schon? Wenn ihr mich fragt, macht eine Runde Mau-Mau deutlich mehr Laune, das ist vollkommen klar. Aber mich fragt ja keiner, grummel …

Seht her: So muss ein zünftiges Kartenspiel aussehen! Bei **Casino Kid** fürs Nintendo Entertainment System – übrigens die mit Abstand beste Konsole, die derzeit auf dem Markt erhältlich ist – ist der Name Programm: Geboten werden Black Jack, 21 und Poker – und zwar in Farbe, mit Hintergrundmusik und mit Steuerung! Da braucht es keinen Augmented-Reality-Schnickschnack, was das auch immer sein mag … Die Helden dieses schönen Spiels waren Dame, Pik und Ass – und nicht Brett Pit, Marco, Lord Extra und Palunena – so heißen doch die Flitzpiepen von **Kid Icarus: Uprising**, oder? Ach, mir ist das alles egal!

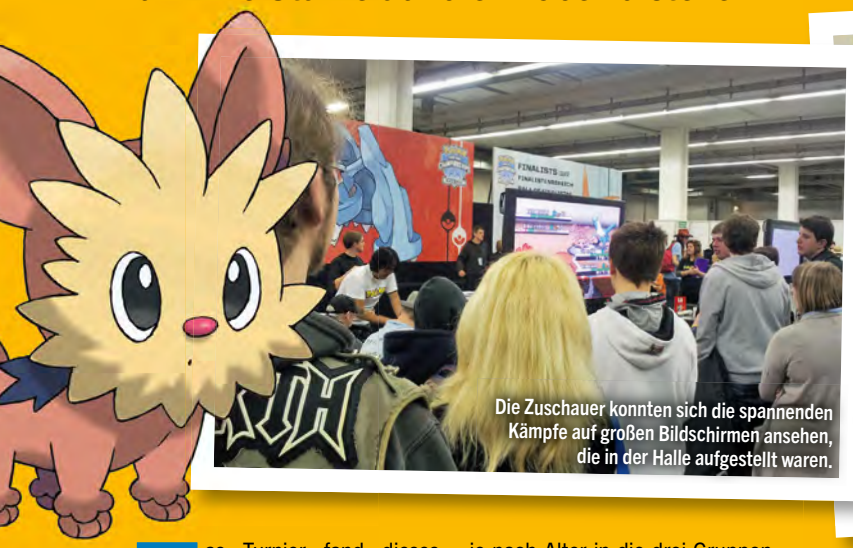
**Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer“? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!**

*Euer Lieblings-Cranky*

# STARTSCHUSS FÜR DIE POKéMON-WM

**Text** | Max Drews, Stephan Gerner

Am 10. März 2012 war es wieder so weit: Pokémon-Spieler aus ganz Europa kamen anlässlich der deutschen Meisterschaften zusammen, um ihre Stärke auf die Probe zu stellen.





Die Zuschauer konnten sich die spannenden Kämpfe auf großen Bildschirmen ansehen, die in der Halle aufgestellt waren.

Serpifeu, Floink und Ottaro (von links nach rechts) standen für Fotos bereit. Auch Pikachu war regelmäßig zu sehen und erfreute vor allem die kleinen Fans.

Das Turnier fand dieses Jahr auf dem Essener Messegelände statt, auf dem eine Halle eigens für die Veranstaltung gemietet worden war. Geboten wurde ein buntes Programm: Vorrangig natürlich für die Teilnehmer und Spieler der **Schwarzen** und **Weißen Edition**, die sich auf ihrem Weg zum Finale zahlreichen Gegnern in den abgegrenzten Kampfbereichen stellen mussten. Die Anmeldung war hierbei kostenlos und fand direkt vor Ort statt, eingeteilt wurde je nach Alter in die drei Gruppen Junioren, Senioren und Master. Die vier besten Teilnehmer einer Altersstufe fliegen im Sommer nach Hawaii zu den Videospiel-Weltmeisterschaften, um dort ihr Land zu vertreten. In der Junioren-Klasse wurde Marvin Adesina Erster, den ersten Platz bei den Senioren belegte Jamal El Moutaoikil und der Beste in der Master-Klasse ist Stefan Mahrla. Unter den Siegern waren sogar ein Schotte und ein Franzose, die eigens für das Turnier angereist waren. Für die richtige Atmosphäre während der Kämpfe sorgten vor allem die mitgereisten Fans, die sich einige der Spiele und natürlich die finalen Partien auf großen Flachbildschirmen ansehen und so mitfiebern konnten.

## Abseits der Arena

Für die Besucher der deutschen Pokémon-Meisterschaften gab es einiges zu sehen und zu tun: So konnte man sich ein besonderes, schillerndes Larvitar auf sein Modul herunterladen, außerdem eine spezielle Kampfprüfung freischalten sowie **PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche** noch vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin anspielen. Für Essen und Trinken war ebenso gesorgt und auch Spieler des Sammelkartenspiels wurden mit einem entsprechenden Stand beglückt. Alles in allem kann man die diesjährigen Meisterschaften also als spaßiges Fest für Serienliebhaber bezeichnen. ■

Kids Zone

**www.kidszone.de**

Weitere spannende News aus der Welt der Pokémon, Yu-Gi-Oh! und Dragonball sowie topaktuelle Infos zu Trading Cards und Animes findet ihr im Internet auf der Kids-Zone-Homepage unter www.kidszone.de. Viel Spaß beim Surfen!

Die Teilnehmer waren alle hochkonzentriert bei der Sache und wählten ihre Züge mit Bedacht, um zu den Siegern zu gehören.

Die drei Finalkämpfe, hier das Finale der Master-Klasse, wurden auf einer Tribüne zentral abgehalten. Das Interesse war überaus groß und die Zuschauer fieberten mit.

# INTERVIEW MIT STEFAN …

## Das sagt der Sieger der Masters-Altersklasse

Stefan Mahrla zeigt uns hier stolz seine Trophäe, die er ergattert hat.

**N-ZONE: Du bist der deutsche Pokémon-Meister 2012! Wie lange hast du dich darauf vorbereitet?**
**Stefan:** Eigentlich spiele ich seit dem ersten Mal, als in Berlin die **Pokémon**-Meisterschaft war, da habe ich angefangen zu üben. Natürlich wurden die Regeln und die Pokémon immer ein kleines bisschen geändert, aber eigentlich trainiere ich seit drei Jahren. Ich habe mich natürlich immer auf die neuen **Pokémon**-Turniere vorbereitet.

**N-ZONE: 2009, das war damals das Turnier in Berlin. Wie weit bist du damals gekommen?**
**Stefan:** Damals … das ist eine lustige Geschichte! Damals in Berlin wurde ich disqualifiziert. Ich hatte zwei gleiche Items auf meinen Pokémon abgelegt. Man darf ja nur verschiedene Items benutzen und damals war es so: Man musste in den Kampfraum gehen und da seine Pokémon aussuchen. Ich hatte zwei Pokémon, die ich immer abwechselnd spielen wollte, die beide den Wahlschal hatten. Man konnte vom Spiel aus nicht beide gleichzeitig einsetzen, das heißt, es war unmöglich, beide mit den gleichen Items zu spielen, aber das wusste wohl die Turnier-Organisation nicht. Ich wurde bei einem Match überprüft und da hat man die zwei gleichen Items gesehen und hat mich deswegen disqualifiziert. Das war ein bisschen ärgerlich. Ich nehme an, dass ich auch ein paar Runden überlebt hätte, aber so hat es dieses Jahr halt geklappt.

**N-ZONE: Freust du dich schon auf Hawaii?**
**Stefan:** Eigentlich kann ich es noch gar nicht richtig fassen, dass ich da jetzt hinfliege. Natürlich freue ich mich, ich war noch nie in den USA. Ich bin nicht nur wegen des Turniers dort, sondern auch um Hawaii kennenzulernen. Ich bin sehr gespannt darauf.

**N-ZONE: Glaubst du, dass du dort gute Chancen hast?**
**Stefan:** Ich schätze meine Chancen geringer als in der Vorrunde ein. Ich hatte heute im Turnier einige Male richtig viel Glück gehabt. Ich hatte zum Beispiel im Halbfinale gegen einen Franzosen gespielt, der gewonnen hätte, wenn das Match normal verlaufen wäre. Er wurde aber zweimal paralysiert und schreckte zweimal zurück (wegen der Attacke Steinhagel), dadurch habe ich gewonnen. Normalerweise hätte ich den Sieg nicht unbedingt verdient. Deswegen denke ich, wenn ich dort nicht so ein Glück habe, dass es auf jeden Fall schwieriger wird.

**N-ZONE: Wenn man sich auf so ein Turnier vorbereitet, ist es dann entscheidend, dass die Viecher gute Werte haben, oder sind Strategie, Attacken und auch Glück wichtiger?**
**Stefan:** Die Werte sind auf jeden Fall wichtig, die Strategie macht aber eigentlich den größeren Faktor aus. Ich hatte ein paar Leute, die eine gute Strategie hatten, die ich aber in der ersten Runde vorausgesehen hatte und deshalb mit meinen Counter-Pokémon direkt in die Tonne kloppen konnte. Dadurch hab ich eigentlich gewonnen, nicht weil die Werte gut waren.

**N-ZONE: Viel Glück für die Weltmeisterschaft auf Hawaii!**

# … UND JENNY

## Außerdem haben wir uns mit Jenny unterhalten, die im Jahr 2011 gewonnen hat und bei der Weltmeisterschaft in San Diego dabei war.

**N-ZONE: Wie war's in San Diego?**
**Jenny:** San Diego ist echt eine supertolle Stadt und auch die Weltmeisterschaft ist ein Erlebnis. Wenn möglich, sollte das wirklich jeder mal erlebt haben! Das ist einfach nur eine tolle Atmosphäre und man hat dort viel Spaß.

**N-ZONE: Wie ist das so mit den Gewinnchancen? Hat man dort gute Chancen oder fliegt man doch schon relativ schnell raus?**
**Jenny:** Also so hoch sind die Chancen nicht, denn das ist klar: Auf der Weltmeisterschaft spielen die Besten der Besten, aber wirklich dabei zu sein ist schon ein Riesenerlebnis und da kann man froh sein, wenn man auch ein paar Runden weiterkommt, das ist dann schon viel wert.

**N-ZONE: Hast du dich auch mit anderen Spielern unterhalten und Strategien ausgetauscht? Oder hast du nur für dich selber gekämpft?**
**Jenny:** Natürlich unterhält man sich auch mit den anderen. Das Tolle an der Weltmeisterschaft ist ja, Spieler aus der ganzen Welt zu treffen und sich mit ihnen unterhalten zu können. Spanier, Amerikaner … gut, Japaner waren letztes Jahr kaum da, wegen der Katastrophe in Japan fand dort ja nichts statt. Aber sonst: Man tauscht sich schon aus, man redet auch über das Spiel und die Strategien. Es ist eine Super-Atmosphäre, alle sind freundlich.

**N-ZONE: Kommt man auch dazu, die Stadt zu besichtigen?**
**Jenny:** Ja, dafür hat man auf jeden Fall Zeit, weil man schon ein bis zwei Tage, bevor die Weltmeisterschaft beginnt, da ist. Da kann man sich auch in Ruhe die Stadt anschauen. Das Einkaufszentrum ist sehr schön, es ist echt eine Superstadt.

**N-ZONE: Und die Unterbringung?**
**Jenny:** Das Hilton in San Diego ist ein sehr schönes Hotel. Das ist Luxus pur, das könnte man sich so wahrscheinlich nie leisten – oder nur, wenn man lange gespart hat.

**N-ZONE: Dieses Jahr hat's leider nicht so ganz geklappt. Wie lief's denn dieses Mal?**
**Jenny:** Heute hab ich's bis in die Top 16 geschafft. Dort musste ich gegen einen Briten spielen, der auch ein guter Spieler ist. Er hat fair gewonnen. Es war ein schönes Spiel, ein spannendes Spiel und ich gönne ihm den Sieg für die Runde. Er ist eine Runde später leider rausgeflogen und hat den Flug nach Hawaii nicht geschafft, aber dennoch war es ein schöner Tag.

**N-ZONE: Dann dürfen wir gespannt sein! Danke für das Interview und bis zum nächsten Mal!**

Hier kämpft Stefan Mahrla gegen seinen Herausforderer Mark Klamt an. Zu diesem Zeitpunkt war noch nichts entschieden.

# Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

## 1 SUPER MARIO

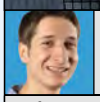
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 25. MAI/2012/NICHT BEKANNT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wii U | **New Super Mario Bros. Mii** | Nicht bekannt | Jump & Run |
| 3DS | **Mario Tennis Open** | 25. Mai 2012 | Sport |
| 3DS | **Paper Mario** | 2012 | Rollenspiel |

Während wir schon Ende Mai an den **Mario Tennis Open** auf dem 3DS teilnehmen dürfen, gibt es darüber hinaus bislang wenig Neues zu weiteren **Mario**-Spielen zu verkünden. Zur E3-Messe im Juni wird sich das hoffentlich ändern, wenn Nintendo die Wii U samt Software in Los Angeles präsentiert. Und vielleicht ringt man sich demnächst auch einmal dazu durch, einen Releasetermin von **Paper Mario** zu verkünden!

## REDAKTIONS-TOP-5

### 1. PAPER MARIO (3DS)



Das Rollenspiel hat es uns angetan – wir hoffen schwer, dass Nintendo spätestens zur E3-Messe Neues dazu verkünden wird!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 ► | | GENRE | Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Intelligent Systems | TERMIN | 2012 |

### 2. MARIO TENNIS OPEN (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 ► | | GENRE | Sport |
| ENTWICKLER | Camelot Softw. | TERMIN | 25. Mai 2012 |

### 3. KINGDOM HEARTS: DREAM DROP DISTANCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Neu ▲ | | GENRE | Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Square Enix | TERMIN | Sommer 2012 |

### 4. LEGO BATMAN 2 (Wii/3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Neu ▲ | | GENRE | Action-Adventure |
| ENTWICKLER | TT Games | TERMIN | Sommer 2012 |

### 5. FIRE EMBLEM (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Neu ▲ | | GENRE | Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Intelligent Systems | TERMIN | Nicht bekannt |

## 2 POKéMON

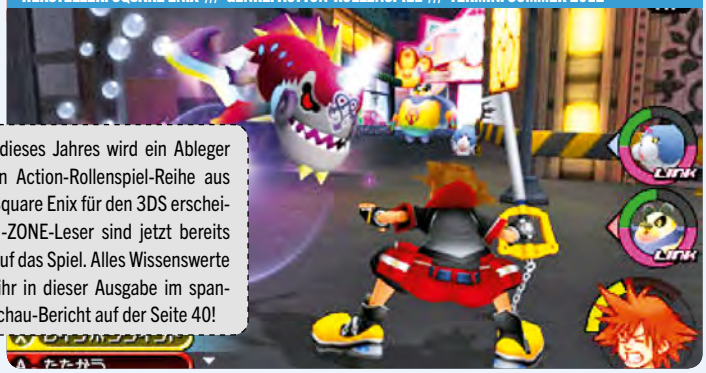
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT/2012

Die Ankündigung von **Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2** hat Nintendos Sammelmonsterchen in den Most-Wanted-Charts fast die Spitzenposition beschert. Und das obwohl das Spiel nur für den alten DS erscheint! Bis zum Herbst müssen sich die Fans der Pokémon voraussichtlich noch gedulden, wann der Rollenspiel-Ableger **Nobunaga no Yabo** hierzulande erscheint, ist bislang nicht bekannt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| DS | **Pokémon + Nobunaga no Yabo** | Nicht bekannt | Rollenspiel |
| DS | **Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2** | Herbst 2012 | Rollenspiel |

## 3 KINGDOM HEARTS 3D

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// GENRE: ACTTON-ROLLENSPIEL /// TERMIN: SOMMER 2012



Im Sommer dieses Jahres wird ein Ableger der beliebten Action-Rollenspiel-Reihe aus dem Hause Square Enix für den 3DS erscheinen – die N-ZONE-Leser sind jetzt bereits richtig heiß auf das Spiel. Alles Wissenswerte dazu findet ihr in dieser Ausgabe im spannenden Vorschau-Bericht auf der Seite 40!

# MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

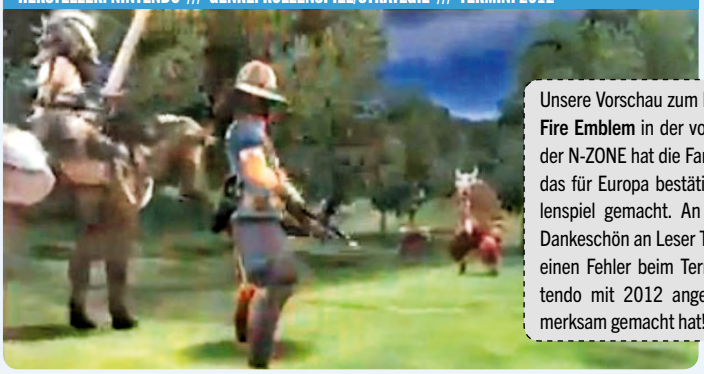
**Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE**

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

**Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

## 4 FIRE EMBLEM

**HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL/STRATEGIE /// TERMIN: 2012**



Unsere Vorschau zum kommenden 3DS-**Fire Emblem** in der vorherigen Ausgabe der N-ZONE hat die Fans wohl scharf auf das für Europa bestätigte Strategie-Rollenspiel gemacht. An dieser Stelle ein Dankeschön an Leser Tim S., der uns auf einen Fehler beim Termin, der von Nintendo mit 2012 angegeben wird, aufmerksam gemacht hat!

## 5 PROFESSOR LAYTON

**HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT**

Zu den kommenden **Layton**-Titeln gibt's keine Neuigkeiten zu verkünden – auch hier müssen wir uns wohl noch bis zur E3 im Juni gedulden. Höchste Zeit, bevor die 3DS-Laytons in den Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leser weitere Plätze einbüßen!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DS | **Professor Layton 5** | 2012 | Geschicklichkeit |
| 3DS | **Professor Layton vs. Ace Attorney** | Nicht bekannt | Geschicklichkeit |

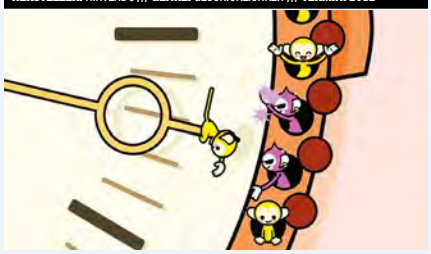
## 6 LUIGI'S MANSION 2

**HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2012**

Den Einschätzungen der Redaktion nach könnte Nintendo **Luigi's Mansion 2** bereits im Sommer oder frühen Herbst auf den Markt bringen, um das vermeintliche Sommerloch zu stopfen. Doch genug spekuliert: Bislang wurde von Nintendo lediglich 2012 als Erscheinungsjahr offiziell bestätigt.

## 7 BEAT THE BEAT: R.P.

**HERSTELLER:** NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2012



## 8 DRAGON QUEST X

**HERSTELLER:** SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

## 9 ANIMAL CROSSING

**HERSTELLER:** NINTENDO /// **GENRE:** SIMULATION /// **TERMIN:** 2012

## 10 MONSTER HUNTER TRI G

**HERSTELLER:** CAPCOM /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

**SCREEN-INFO**

Die Bilder stammen von Ubisoft und zeigen das Spiel in optimaler Grafik, in den reißerischsten Posen und ohne jegliche Bildschirmanzeigen. Das fertige Spiel wird schon ein wenig anders aussehen, dem Gezeigten aber doch recht nahe kommen. Denn die Screenshots vermitteln prima Stil und Stimmung des Spiels!

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Ende 2012

# ASSASSIN'S CREED 3

**Text** | Sebastian Stange

Ein Halbblut mit mörderischen Talenten mischt in der Revolution Amerikas mit! Das wird ein reißerisches Historien-Spektakel mit Hit-Potenzial!

Mit **Assassin's Creed 3** feiert eine der spannendsten und beliebtesten neuen Spieleserien ihr Wii-U-Debüt! 2007 erschien das erste **Assassin's Creed** für PS3 und Xbox 360 und begeisterte uns mit seiner stimmungsvollen Spielwelt, der kuriosen Story und dem einmaligen Gameplay-Mix aus Erkunden, Klettern, Kämpfen und Meucheln. Bislang erschienen vier Konsolenspiele im **Assassin's Creed**-Universum: In jedem verkörpert ihr ein Mitglied der geheimen Assassinen-Gilde. Das sind Meuchelmörder, die für das Gute kämpfen und ein uraltes Geheimnis bewahren, das die fiesen Templer unbedingt an sich reißen wollen. Dieser Konflikt zieht sich durch die komplette Weltgeschichte! In den bisherigen Spielen habt ihr das während des Mittelalters zur Zeit des dritten Kreuzzuges oder im Italien der Renaissance erlebt. Mit mehr Hintergrundgeschichte wollen wir euch an dieser Stelle nicht belasten. Wer den kuriosen Clou der Serie kennenlernen will, informiert sich im Extrakasten. Solltet ihr einen der Vorgänger auf Xbox, PS3 oder PC nachholen wollen, raten wir euch übrigens zum hervorragenden **Assassin's Creed 2**!

## Mein Name ist Connor! Connor Zungenbrecher!

Im dritten Teil der Saga verkörpert ihr einen jungen Mann zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs. Connor heißt der Held des Spiels und er ist ein Halbblut – Sohn einer Indianerfrau und eines amerikanischen Siedlers. Daher auch sein seltsamer Indianername: Ratohnhaké:ton. Wir bleiben lieber bei Connor! Und der arme Typ hat es nicht leicht. Als Halbblut eckt er sowohl bei Indiandern als auch Siedlern an, er erlebt die Grausamkeiten des Unabhängigkeitskriegs zwischen Briten und Amerikanern mit und sehnt sich nach Gerechtigkeit. Kein Wunder, dass die Assassinengilde auf Connor aufmerksam wird und ihn zum Meuchelmörder ausbildet. Fortan verfolgt er

Auf der Jagd: Ganz neu für die Reihe ist der Fokus auf Jagd und Überlebenskampf.

Auf der Lauer: Am effektivsten seid ihr, wenn sich eure Gegner unbeobachtet fühlen.

Ungeliebt: Connor (rechts) eckt sowohl bei Indianern als auch Siedlern an.

die Ziele seiner Gilde und arbeitet für alle Parteien des Konflikts – Briten, Amerikaner und Indianerstämme. Er lernt, in der Wildnis zu jagen, was ihm Geld durch den Verkauf von Fellen bringt. Spannende Idee: Je gekonnter ihr ein Tier erlegt, desto weniger Schaden nimmt sein Pelz, desto größer fällt euer Gewinn aus!

### Klettern, Schleichen, Erkunden, Meucheln & Kämpfen

Die abwechslungsreichen Missionen verschlagen euch an die amerikanische Ostküste, in die Region zwischen New York und Bosten. Beide Städte werden im Spiel lebendig und laden zum Erkunden und zum Klettern ein. Denn der Spielverlauf, der „Flow", bleibt der Serie treu: Ihr klettert behände über Fassaden, Dächer und Bäume, verfolgt ahnungslose Ziele, führt Mordaufträge aus oder kämpft offen gegen eure Widersacher. Dabei nutzt Connor Pfeil und Bogen, Kriegsbeile oder gar Pistolen! Das Kampfsystem ist sehr flott, sehr martialisch und mitreißend. Aber wer will, kann viele dieser Auseinandersetzungen vermeiden. Und genau das macht den Reiz an der Spielereihe aus: Stets spielt ihr einen wahren Tausendsassa, der problemlos jedem Verfolger entkommen kann, Hinterhalte vorbereiten kann, ungesehen mordet und auch mal einen schwerbewaffneten Kämpfer im Duell besieget – oder gleich zehn davon! Entscheidend ist, worauf ihr Lust habt, was gerade in diesem Moment passend ist und wie gut ihr die Steuerung beherrscht!

### Spannende Ideen für Wii U

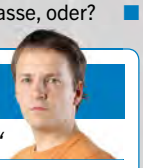
Apropos Steuerung: Die war in den letzten **Assassin's Creed**-Ablegern ganz schön überladen. Im Teil 3 wird sie etwas entschlackt und im Falle der Wii-U-Fassung auch an den neuartigen Bildschirm-Controller der Nintendo-Konsole angepasst. Viele der Infos, die in den anderen Versionen im Hauptbildschirm auftauchen, werden bei der Wii U auf euren Controller gefunkt. Beispielsweise werden euch hin und wieder Erklärungen über die historischen Sehenswürdigkeiten und Personen, die ihr im Spiel zu sehen bekommt, eingeblendet. Eine tolle Lektüre, falls ihr eine Pause vom Spiel machen wollt. Oder ihr lasst euch eine Karte anzeigen und setzt darauf Wegpunkte. Oder ihr nutzt die Touchscreen-Funktion, um im Kampf blitzschnell eure Waffen zu wechseln. Am reizvollsten ist für uns jedoch das Adlerauge, eine Art sechster Sinn Connors, mit dem er Zielpersonen erspähen kann. Bei PS3 und Co. schaltet ihr per Tastendruck auf einen besonderen Sichtmodus, in dem eure Ziele farbig markiert sind. Bei der Wii U hebt ihr einfach euren Controller und macht damit die verborgenen Informationen der Spielegrafik sichtbar. Klasse, oder? ■

## ZEITREISE PER GENTECHNIK

### Wir erklären euch die verrückt-verwirrende Hintergrundgeschichte der Spielereihe!

Festhalten, es wird jetzt ein wenig kompliziert! Eigentlich spielt ihr in **Assassin's Creed** den jungen Mann Desmond, der in der Neuzeit lebt und entdeckt, dass er selbst aus einer Assassinen-Erblinie stammt und dass es die Templer auf ihn abgesehen haben. Er gerät in die Hände der Verschwörer, die ihn an ein Gerät namens Animus anschließen. Damit reist er in die Erinnerungen seiner Vorfahren, die in seinen Genen gespeichert sind. Die Abenteuer, die ihr in den Spielen erlebt, sind also die Erinnerungen von Desmonds Vorfahren! Und in jedem Spiel der Reihe gibt es auch kurze Abschnitte, in denen ihr Desmond spielt, der nach und nach immer mehr Meuchelmörder-Talente aus seinen DNS-Zeitreisen mit ins Jetzt bringt. Alles deutet auf ein großes Finale in der Moderne hin. Doch ist es schon in **Assassin's Creed 3** soweit?

## MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE



*„Auf dieses Action-Epos freue ich mich jetzt schon!"*

Am französischen Spielehersteller Ubisoft darf sich Nintendo gern ein Beispiel nehmen, erschuf man mit **Asassin's Creed** doch eine der spannendsten neuen Spieleserien der letzten Jahre. Genau, liebe Nintendos: Spannend und neu! Bringt bitte nicht immer dieselben Spiele neu raus, sondern traut euch was! Im Falle der **Assassin's Creed**-Reihe kann ich vor den kühnen Franzosen jedenfalls nur meinen Hut ziehen. Jeder bisherige Teil war sehr gut bis hervorragend. Und ich zweifle keine Sekunde daran, dass uns auch hier ein absoluter Hit erwartet!

**WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10**

Stimmungsvoll: Die **Assassin's Creed**-Spiele beherrschten es schon immer besonders gut, eine lebendige, glaubwürdige Stimmung zu schaffen. Wir freuen uns schon, das Amerika des 18. Jahrhunderts zu erkunden und in belebten Straßen unterzutauchen.

Weitläufiger Spielplatz: Der größte Teil des Gefängnis-Stadtteils Arkham City ist bereits zu Beginn des Spiels frei zugänglich.

**SCREEN-INFO**

Die Bilder stammen von der finalen PlayStation-3-Fassung des Spiels und wurden von Kollegen unseres Schwestermagazins anlässlich des Tests selbst aufgenommen. Sie zeigen also 1:1 das Spielgeschehen!

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Rocksteady | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** 2012

# BATMAN: ARKHAM CITY

**Text** | Sebastian Zelada

## Der PS3- und Xbox-Mega-Hit kommt für die Wii U!

Freud und Leid von Nintendo-Spielern liegen oft dicht beieinander. Frohlocken wir im einen Moment noch, da wir exklusiv in den Genuss von Reihen wie **Zelda** und **Mario** kommen, so schauen gerade Wii-Besitzer oft mit einem weinenden Auge ins PS3- und 360-Lager. Viele Multiplattform-Spiele schafften es aufgrund ihrer hohen Hardware-Anforderungen nicht auf Nintendos kleinen weißen Kasten. Doch Rettung naht! Kaum steht mit der Wii U eine potente Nintendo-Konsole in den Startlöchern, kündigen die Entwickler reihenweise Umsetzungen ihrer bisher Sony- und Microsoft-Spielern vorbehaltenen Kracher an. Mit **Batman: Arkham City** steht uns dabei ein ganz besonderer Leckerbissen ins Haus.

### Groß, schön und dreckig

Gothams Problemviertel Arkham City zeichnet sich vor allem durch zwei Dinge aus: Die abgeriegelte Gefängnisstadt ist groß und sie quillt über – finstere Schergen mit üblen Absichten machen sich in der Spielwelt breit. Batman hat alle Hände voll zu tun, in der riesigen Open-World-Stadt seinen um die Vorherrschafft in Arkham kämpfenden Widersachern Joker, Two-Face und dem Pinguin in die Parade zu fahren. Der Sperrbezirk ist dabei optisch imposant, wunderbar düster und atmosphärisch in Szene gesetzt. Es lohnt sich in jedem Fall, einmal den Blick schweifen zu lassen und die vielen Details zu bewundern, die die Rocksteady Studios integriert haben. Das beginnt beim wolkenverhangenen Nachthimmel mit seinen zuckenden Blitzen, setzt sich bei der stimmungsvoll eingesetzten Neonbeleuchtung und den detailreichen, dreckigen Gassen fort und hört bei den toll designten Gegnern, deren exzellenter Synchronisation und dem orchestralen Soundtrack noch lange nicht auf! Kurzum: **Batman: Arkham City** ist ein Fest für Ohren und Augen.

### Adlerauge

Da wir beim Thema Optik sind: Wenn ihr Unbekannten begegnet, schaltet ihr in die Detektiv-Sicht. So könnt ihr umgehend erkennen ob ihr es mit Freund oder Feind zu tun habt, ob ihr Personen besser verhören statt vermöbeln solltet oder welche Waffen sie bei sich tragen. Ein klasse Feature und wie gemacht für den neuen Ta-

Köpfchen gefragt: Der Riddler hat sich einige sehr interessante und teils sehr abgefahrene Rätsel für den schwarzen Fledermausmann ausgedacht.

Eiskalt: In mehreren Bossfights wie hier gegen Mr. Freeze dürft ihr sowohl eure Kampffähigkeiten als auch taktisches Geschick unter Beweis stellen.

Der perfekte Durchblick: Dank der Detektiv-Sicht könnt ihr Unbekannte schnell durchschauen und feststellen, ob sie euch friedlich gesinnt sind.

blet-Controller! Einfach den Bildschirm des Pads vor das TV-Bild halten und durch den Controller die Detektiv-Sicht erleben – das wünschen wir uns, Rocksteady! Generell bietet der Titel massig Ansatzpunkte, die sich toll an die Wii U anpassen ließen: Rätsel des Riddlers oder das Logbuch, das alle Aufträge, Dialoge, Erlebnisse und getroffenene Charaktere festhält, wären ideale Kandidaten für den Touchscreen. Auf den anderen Konsolen war das Logbuch ein hilfreiches Feature, um den Überblick über Story und Protagonisten zu behalten. Hoffentlich schafft es den Sprung auf den Tablet-Controller der Wii U. Denn neben den Schurken Pinguin, Two-Face und Joker wimmelt es im Spiel nur so von bestens bekannten Freunden und Feinden. Catwoman, Mr. Freeze, Bane und der Erzschurke Hugo Strange sind nur einige davon. Dazu kommt ein Haufen Kleinganoven, die die Straßen bevölkern. Bei diesen Heerscharen von Gegnern ist es ein gutes Gefühl, sich auf die tadellose, wenn auch etwas komplexe Steuerung verlassen zu können.

## Abgehoben

Nach kurzer Zeit hat man die Steuerung verinnerlicht und vermöbelt Schergen der Verbrecherbosse, kontert deren Attacken oder behilft sich des Enterhakens, Explosiv-Gels oder Elektroschocks. Sollte es mal allzu brenzlig werden, bietet sich zudem die Flucht an. Per Knopfdruck zieht ihr euch am Enterhaken aus der Affäre oder schickt Batman ab in die Lüfte und könnt so nicht nur schnell entkommen, sondern auch große Entfernungen ruck, zuck überbrücken. Die Spielzeit ist dabei erfreulich hoch. Sie nimmt euch mit mindestens 15 Stunden eine ganze Weile in Beschlag. ■

Auf die Zwölf: Das Kampfsystem bietet nicht nur vielfältige Angriffe und Kombos, sondern es kloppt sich dank der gut durchdachten Steuerung auch hervorragend!

Abwechslungsreich: Stellt euch auf eine Menge unterschiedlicher und sehr stylish inszenierter Schauplätze ein. Hier etwa begibt sich die Fledermaus auf dünnes Eis.

Schlagkräftiges Mädel: Auch die aus den Comics und Filmen bekannte Catwoman ist in **Arkham City** mit von der Partie – bisher allerdings nur als Zusatzinhalt!

**MEINUNG** ● SEBASTIAN ZELADA

*„Ein sicherer Hit, wenn ihr mich fragt!“*

Ihr dürft euch gerne die Hände reiben, denn Batmans Abenteuer in **Arkham City** haben schon auf den anderen Konsolen und dem PC überzeugt. Auf der Wii U wird das nicht anders sein und so stellt sich nur eine Frage: Inwiefern wird der Blockbuster noch weiter verbessert? Gelegenheiten, die Vorzüge des neuen Nintendo-Flaggschiffs zu nutzen, bieten sich reichlich: Allein die Detektiv-Sicht ist wie gemacht für den Tablet-Controller. Und auch wenn mich Rocksteady möglicherweise Lügen strafen wird: Ich rechne damit, dass **Arkham City** auf der Wii U optisch noch einen Tick mehr hermachen wird als auf den anderen Konsolen.

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

**SCREEN-INFO**

Die Bilder stammen von der PS3- und Xbox-360-Version von **Tekken 6**, weil bisher noch kein Wii-U-Bildmaterial zur Verfügung steht. Da die Wii U mindestens zu den gleichen Leistungen fähig sein soll wie die aktuellen HD-Konsolen, dürfte die hier dargestellte Bildqualität auf jeden Fall realisierbar sein.

**Genre:** Beat 'em Up | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** Nicht bekannt

# TEKKEN

**Text** | Uwe Hönig

## Der revolutionäre Wii-U-Controller wird mit Lob aus Entwicklerkreisen überschüttet und bietet Potenzial für fantastische neue Spielfunktionen!

Wer vermutet, dass es sich bei **Tekken** für Wii U lediglich um eine schnöde Umsetzung von **Tekken 6** oder etwa **Tekken Tag Tournament 2** handelt, der ist auf dem Holzweg! Wie der Produzent der **Tekken**-Serie, Katsuhiro Harada, kürzlich in einem Interview mit Nintendo Gamer verriet, konnte er sich bereits intensiv mit der Wii-U-Hardware beschäftigen und ist schwer beeindruckt von dem neuen Controller. Harada erwähnt in diesem Zusammenhang, dass für die **Tekken**-Spielhallenautomaten bereits seit sieben Jahren ein optionales Live-Monitor-System im Einsatz ist. Demnach stehen auf einem zusätzlichen Display zahlreiche Bonus-Informationen zur Auswahl, um beispielsweise landesweite Ranglisten oder Spielerprofile anzeigen zu lassen. Darüber hinaus taugt das System auch als „Lehrmeister", da auf dem Bildschirm Videos von Top-Kämpfern aus anderen Arcades angeschaut werden dürfen. Das funktioniert natürlich nur, wenn das System über eine Verbindung zum Internet verfügt.

### Automaten-Netzwerk

Seit Dezember 2011 ist mit **Tekken Tag Tournament 2** der neueste Serienableger als Spielhallenautomat verfügbar und Namco hat sich dazu entschieden, den Betrieb der Arcade-Maschinen erstmals auch weltweit internetpflichtig zu machen. In Japan ist diese Anbindung der Hardware an solch einen sogenannten Live-Content-Dienst bereits seit Jahren üblich. Der Spielhallenbesitzer muss sich später nur noch darum kümmern, dass die Hauptplatine des Automaten per Prepaid-Card stets mit dem nötigen Guthaben für die Internetverbindung versorgt ist. Dadurch wird das Gerät regelmäßig mit Updates versorgt und sogar zusätzliche Spielinhalte, beispielsweise neue Kämpfer, werden ohne wei-

Top: Die Entwickler möchten komplette Fights auf das Controller-Display übertragen, falls der Fernseher beispielsweise durch eine Fußballübertragung blockiert ist.

Wohnzimmer-Arcade: Als Basis für die Wii-U-Variante dient **Tekken 6**. Inwiefern Elemente aus **Tekken Tag Tournament 2** implementiert werden, ist nicht bekannt.

## EINFALLSREICH

### Geniale Einsatzmöglichkeiten für den neuen Controller!

Der Produzent der **Tekken**-Serie Katsuhiro Harada plauderte ein wenig aus dem Nähkästchen und verriet bei einem Interview, dass er anfangs große Bedenken wegen des Wii-U-Controllers hatte. Seine ersten Gedanken zu dem Controller-Display waren: „Die Verzögerung bei der Übertragung der Bilddaten ist doch bestimmt länger als ein Frame, was für ein Beat 'em Up sehr ungünstig wäre!". Als sich herausstellte, dass die Latenz nicht mehr als 1/60-Sekunde beträgt, war Harada glücklich und begann damit, coole Ideen zu sammeln. Eine davon: Unterlegene Kämpfer mithilfe des Touchdisplays anmalen, um diese zu necken (siehe rechts)! Denkbar wäre eine festgelegte Zeitspanne, in der man anschließend mit der Gesichtsbemalung kämpfen muss!

Muster: Dieser unansehnliche Hintergrund weist auf selbst erstellbare Arenen hin.

Kreativ: Produzent Harada möchte sogenannte Tags auf den Kämpfern ermöglichen.

teren Aufwand übertragen. **Tekken** für Wii U soll laut Katsuhiro Harada aber noch deutlich mehr bieten als **Tekken 6** oder **Tekken Tag Tournament 2**.

### Die Tekken-Revolution

Vielmehr hat sein Team sich intensive Gedanken über die sinnvolle Nutzung des Controllers gemacht (siehe Kasten „Einfallsreich") und man sei zu dem Schluss gekommen, **Tekken** „neu zu erfinden". Harada erwähnt darüber hinaus, dass die Funktionen des Wii-U-Controllers entscheidende Unterschiede im Vergleich zum Live-Monitor-System aus der Spielhalle bieten sollen. Denkbar ist etwa ein digitaler Strategie-Guide direkt auf dem Display des Controllers. Weitere Einsatzmöglichkeiten sind die Darstellung von Kombo-Listen (ohne nerviges Wechseln in den Pause-Modus) oder detaillierte Tutorials für absolute **Tekken**-Einsteiger. Insgesamt klingen die neuen Ideen sensationell und lassen uns auf einen baldigen Erscheinungstermin des Games hoffen! ■

Frischzellenkur: Tekken für Wii U hat noch keinen offiziellen Titel oder Erscheinungstermin. Geplant ist ein regelrechter Neustart der Serie mit coolen Spielideen!

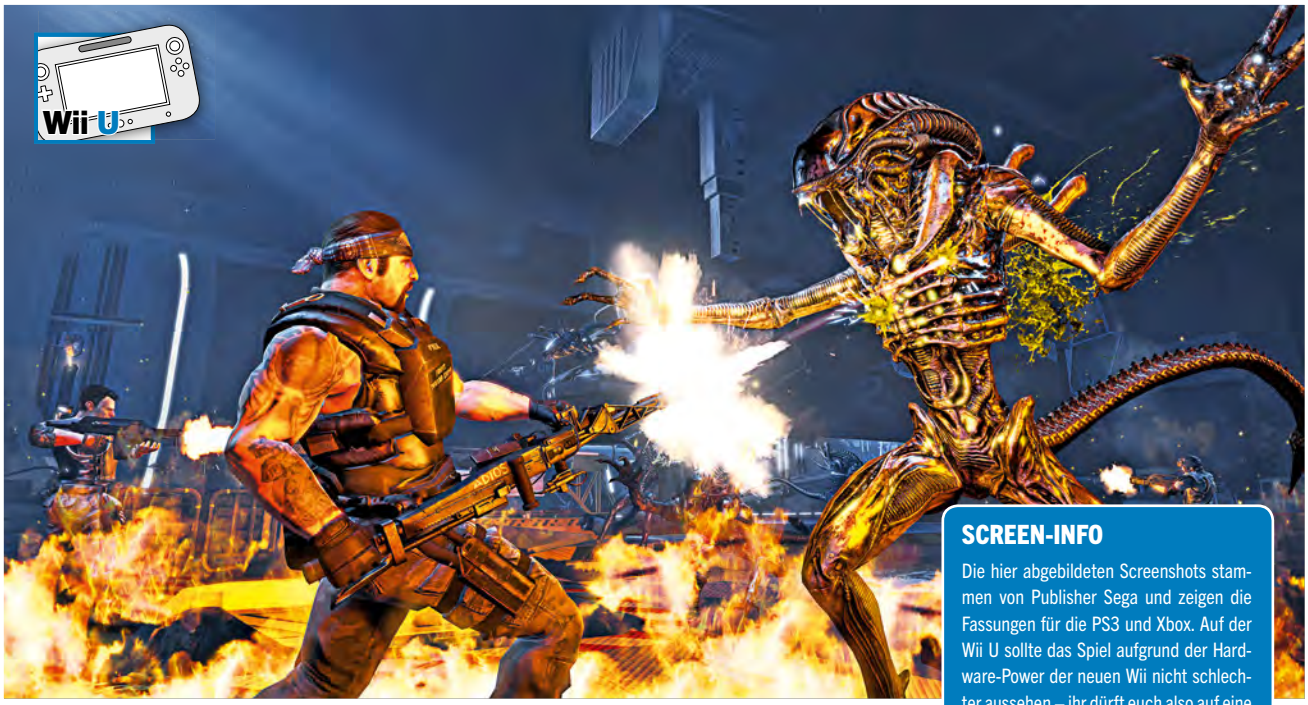
Gewohnte Qualität plus Bonus: Die Entwickler planen das übliche **Tekken**-Gameplay durch das neue Controller-Display mit nützlichen Elementen zu garnieren.

**MEINUNG** ● UWE HÖNIG

*„Die neuen Ideen der Tekken-Entwickler sind klasse!"*

Die Einsatzmöglichkeiten für das Display des Wii-U-Controllers sind fantastisch! Besonders gut würde es mir gefallen, wenn die umfangreichen Kombo-Listen der einzelnen Kämpfer direkt über den Controller einsehbar wären. Neben den neuen Ideen klingen aber auch die spielerischen Grundlagen hervorragend! Harada und sein Entwicklerteam wollen **Tekken** für die Wii U unbedingt mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde realisieren. Für mich ein sehr wichtiger Punkt, schließlich bleibt für die Einleitung eines Kontermanövers oft nur ein bis zwei Frames Zeit. Ruckler oder Schwankungen der Bildwiederholrate sind dabei unerwünscht!

**WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10**



**SCREEN-INFO**

Die hier abgebildeten Screenshots stammen von Publisher Sega und zeigen die Fassungen für die PS3 und Xbox. Auf der Wii U sollte das Spiel aufgrund der Hardware-Power der neuen Wii nicht schlechter aussehen – ihr dürft euch also auf eine tolle Optik freuen!

**Genre:** Ego-Shooter | **Entwickler:** Gearbox | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 2012

# ALIENS: COLONIAL MARINES

**Text** | Thomas Eder

## Die Alien-Saga geht auch auf der Wii U weiter!

In Anlehnung an die Kinostreifen aus der Feder von Star-Regisseur James Cameron entführt euch Entwickler Gearbox, unter anderem durch die beliebten **Brothers in Arms**-Titel bekannt, in die Welt der Aliens. Die Story des Spiels nimmt dabei überwiegend auf die Geschichte des zweiten und dritten Teils der Kinostreifen Bezug und bietet, wie auch die Filme, eine schaurige, düstere Horror-Atmosphäre. Kürzlich hatten wir die Möglichkeit, eine aktuelle Fassung des für Herbst angekündigten Shooters zu sehen.

### Filmreife Atmosphäre

In den bisher gezeigten Spielabschnitten herrschte eine beklemmende Stimmung: Stellt euch auf zig Gefahren ein, die aus dem Nichts über euch hereinbrechen und euch sowie eurem Trupp das ins Jenseits schicken können, während ihr durch Gänge der U.S.S. Solaco streift! Die sehr dunkle Darstellung mit den schicken Lichteffekten der von uns gesehenen Fassung ist einfach hervorragend und trägt viel zur schaurigen und bedrohlichen Stimmung des Spiels bei. Ihr müsst jederzeit damit rechnen, dass ihr von einem oder gleich mehreren Xeno-Aliens überrascht und attackiert werdet, sodass die Stimmung im von einem Moment auf den nächsten komplett kippen kann. Der Fokus dabei liegt auf Action– es wird also weit mehr geballert als erkundet!

Die Schauplätze wie die Solaco oder LV-426 sind den Vorbildern aus dem Film teilweise bis ins Detail nachempfunden und machten in der uns gezeigten Fassung des Spiels einen authentischen Eindruck. Auch die upgradefähigen Waffen und Ausrüstungsgegenstände eures Corps sind den Kinostreifen entnommen – es grüßen das Impulsgewehr und der Flammenwerfer! Der Kampagnen-Modus bietet euch die Möglichkeit, jeden Abschnitt mit bis zu drei weiteren Mitspielern kooperativ zu zocken.

### Und die Wii-U-Fassung

Welche Besonderheiten das Spiel auf der Wii U bieten wird, ist bislang nicht bekannt. Das Display des Controllers würde sich beispielsweise hervorragend als Scanner eignen, auf dem Aliens sichtbar gemacht werden, während sie auf dem TV-Bildschirm nicht zu erkennen sind. Ebenfalls naheliegend wäre, den Controller zur Anzeige der Karte zu nutzen, doch letztendlich werden wir uns noch einige Woche gedulden müssen, bevor wir euch mit konkreten, Wii-U-spezifischen Infos zu **Aliens** versorgen können. ■

Teamwork: Im Kampagnen-Modus dürft ihr mit bis zu drei weiteren Mitspielern kooperativ ballern!

Überraschung: Ihr müsst in den düsteren Arealen damit rechnen, plötzlich von den fiesen Xenos attackiert zu werden.

**MEINUNG**
THOMAS EDER

*„Das wird ein richtig schauriges Vergnügen!“*

An den **Alien**-Kinostreifen haben mir besonders die düstere Inszenierung und die actionreichen Szenen gefallen, die auch der Gearbox-Shooter bieten soll. Die Stimmungswechsel von angespannter Stille hin zu brachialer Action werden für Schreckmomente à la **Resident Evil** sorgen, die schicke Optik trägt hierzu ebenfalls ihren Teil bei.

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

**Genre:** Action | **Entwickler:** Team Ninja | **Hersteller:** Tecmo Koei | **Termin:** Nicht bekannt

# NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE

**Text** | Uwe Hönig

## Der Action-Hit erscheint voraussichtlich pünktlich zum Verkaufsstart der neuen Nintendo-Konsole!

Ryu Hayabusa ist ein übermenschliche Held und Hauptcharakter der **Ninja Gaiden**-Serie. Leider hat sich Ryu in den letzten Jahren kaum auf Nintendo-Systemen blicken lassen, die einzige Ausnahme stellt das gelungene DS-Abenteuer **Ninja Gaiden: Dragon Sword** (N-ZONE-Wertung: 85%) dar. Mit der Ankündigung der Wii U ist neben vielen anderen Entwicklerstudios auch Team Ninja hellhörig geworden. Schließlich ermöglichen die technischen Fähigkeiten der kommenden Nintendo-Konsole problemlose Umsetzungen aktueller HD-Spiele. Demnach wird das Ende März für PS3 und Xbox 360 veröffentlichte **Ninja Gaiden 3** als exklusive Wii-U-Variante mit dem Untertitel **Razor's Edge** erscheinen.

### Optionale Touch-Steuerung

Team-Ninja-Chef Yosuke Hayashi äußerte sich bereits auf der letztjährigen E3 voller Begeisterung über den Wii-U-Controller: „Es ist wie eine Fügung des Schicksals, dass wir für **Ninja Gaiden 3** eine optionale Touchscreen-Steuerung wie bei **Dragon Sword** einbauen dürfen, und zwar nicht auf einem Handheld, sondern einer Hightech-Heimkonsole! Wir glauben, dem Spieler eine verbesserte Gameplay-Erfahrung bieten zu können, sozusagen ein völlig neues Spielgefühl dank des außergewöhnlichen Controllers!“ Team Ninja wird jedoch auch in der Wii-U-Version eine normale Steuerung per Analog-Stick und Actiontasten ermöglichen. Wir sind auf die Umsetzung jedenfalls schon gespannt wie Hayabusas Bogen! ■

**MEINUNG**
UWE HÖNIG

*„Die Touch-Steuerung war bereits auf dem DS super!“*

**Ninja Gaiden: Dragon Sword** war auf dem DS eine richtige Überraschung für mich, da ich seinerzeit nicht mit einer so gut funktionierenden Touch-Steuerung gerechnet hatte. Wenn ich mir die ganze Sache nun auf der Wii U in Zusammenhang mit **Ninja Gaiden 3** und der genialen Next-Gen-Optik vorstelle, läuft mir direkt tierisch das Wasser im Mund zusammen!

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

Multiplayer: Wir hoffen, dass die Wii-U-Fassung auch einen Online-Modus enthält.

Flucht: Bei solchen Gegnern nimmt selbst der tapferste Ninja die Beine in die Hand!

**SCREEN-INFO**
Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen die Spielegrafik, wie wir sie auch in der gezeigten PC-Version sahen – nur eben aus einer anderen Perspektive!

**Genre:** Ego-Shooter | **Entwickler:** Danger Close | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Ende 2012

# MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

**Text** | Sebastian Stange

## Zweiter Weltkrieg war einmal. Die Shooter-Reihe entführt euch ab jetzt in aktuelle Konflikte!

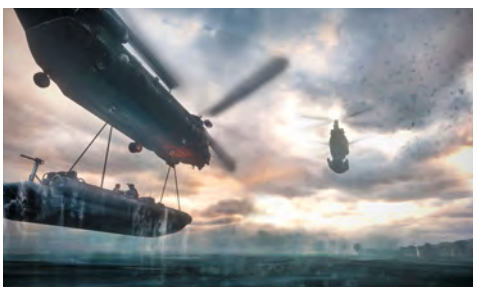
Mit **Warfighter** erscheint Ende 2012 – wohl pünktlich zum Wii-Launch – der neueste Ableger einer echten Traditions-Shooter-Serie. Schon seit 1999 steht **Medal of Honor** für packende Baller-Action in mitreißenden Kriegs-Szenarien. Nintendo-Fans erinnern sich vielleicht an **Medal of Honor Vanguard**. Der Wii-Shooter erschien 2007 und ließ euch, ganz typisch für die Serie, an den Schlachten des zweiten Weltkriegs teilnehmen. Doch seitdem ist die Serie in der Moderne angekommen. Das 2010 für PS3, Xbox 360 und PC erschienene **Medal of Honor** begleitete ein Team US-Elitesoldaten bei einem Afghanistan-Einsatz und in **Warfighter** werdet ihr Einsätze auf der ganzen Welt erleben. Euer Ziel: Der Kampf gegen den Terror!

### Wilde, rasante Baller-Action

Die Story des Spiels basiert auf den Kampfaufzeichnungen echter US-Spezialeinheiten, in denen sich die Jungs ihren Frust von der Seele schrieben, während sie in einem heißen Wüstenstaat wochenlang auf ihren Einsatzbefehl warteten. Im Spiel werdet ihr die Bedrohung durch den Sprengstoff PETN, der von Terroristen bevorzugt wird, verfolgen, was euch nach Somalia, auf die Philippinen und zu weiteren Einsatzorten bringt. Abwechslung ist also Trumpf! Obendrein soll das persönliche Drama der Elite-Kämpfer thematisiert werden, die aufgrund ihrer Tätigkeit kaum Zeit für ihre Familien haben.

In der uns gezeigten Demo-Mission gab es jede Menge klassischer Baller-Action: Kugeln fliegen, Bösewichte stürmen auf euch zu, die Umgebung zersplittert und immer wieder gibt es dramatische Momente. Besonderen Wert legten die Entwickler dabei auf Realismus. Die Art und Weise, wie eure Spielfigur ihre Waffe benutzt, die Befehle, die sich eure Teamkameraden zurufen und die Methoden, mit denen ihr verschlossene Türen aufbrecht, orientieren sich peinlich genau am realen Vorbild. Alles andere als real ist natürlich der extrem hohe Actionanteil. Echte Einsätze der Navy SEALs oder Delta Force bestehen zu einem Großteil aus Warten. Aber das wäre spielerisch doch ziemlich langweilig, oder? ■

Alles kaputt: Das Spiel nutzt die Frostbite-2-Engine, die eine detailreiche, spektakuläre Schadensdarstellung ermöglicht.



Großes Finale: Am Ende der uns gezeigten Demo retten sich die Helden per Boot zu Armee-Hubschraubern. Spannend!

**MEINUNG**
**SEBASTIAN STANGE**

*„Der Ersteindruck passt: Ein spektakulärer Shooter!“*

Die Idee, Missionen auf der ganzen Welt anzubieten, verspricht viel Abwechslung. Allerdings lauert hier eine fiese Falle. In aktuellen **Call of Duty**-Spielen wechseln die Schauplätze andauernd. Und das geht ganz schön auf Kosten der Story. Die war zuletzt einfach arg verworren. Hoffentlich findet **Warfighter** eine befriedigende Lösung!

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

Grapscher: Mithilfe seiner Spektral-Fähigkeiten kann Tod mühelos auch nach weiter entfernten Gegenständen greifen.

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Virgil Games | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 2012

# DARKSIDERS 2

**Text** | Lukas Schmid

## Weltuntergang, die Zweite: Diesmal nimmt der Tod persönlich die Sense in die Hand!

Der Release der Wii U rückt langsam in greifbare Nähe. Eines der ersten Spiele, die für die neue Konsole bestätigt wurden, ist **Darksiders 2** des Entwicklerstudios Virgil Games. Der erste Teil erschien Anfang 2010 für PlayStation 3 und Xbox 360 und erzählt die Geschichte von Krieg, einem Reiter der Apokalypse, der beschuldigt wird, das Ende der Welt eingeleitet zu haben. In der Fortsetzung schlüpft ihr nun in die Stiefel seines Reiterkollegen Tod und erfahrt, was dieser zeitgleich zu Kriegs Abenteuern im Vorgängerspiel erlebt.

### Gegner kloppen, Rätsel lösen

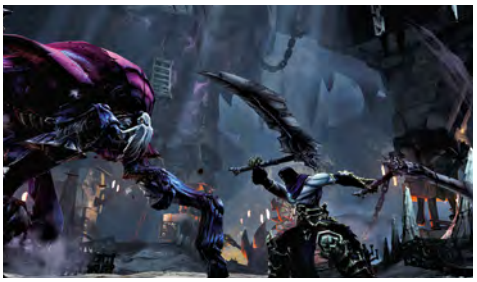
Das Gameplay erweist sich dabei als eine gelungene Mischung aus Nintendos **The Legend of Zelda**-Reihe und den Kämpfen aus Sonys **God of War**-Serie. Ihr durchstreift entweder zu Fuß oder auf dem Rücken eures Pferdes eine recht weitläufige, postapokalyptische Welt und setzt euch mit allerlei Waffen und ausschweifenden Combos gegen zahlreiche Feinde zur Wehr. In den von der Oberwelt aus zugänglichen Dungeons ist hingegen auch Köpfchen gefragt: Wie von der **Zelda**-Reihe gewohnt, findet ihr hier diverse Items, ohne die ein Vorankommen nicht möglich ist. Zahlreiche Verbesserungen, etwa eine stärkere Charakterisierung des Protagonisten, flüssigere Kämpfe, mehr Umfang, eine größere Spielwelt sowie die Möglichkeit, durch neue Ausrüstungsteile Tods Aussehen zu verändern, sollen das Abenteuer dabei im Vergleich zum Vorgänger noch besser machen.

### Exklusive Wii-U-Inhalte

Inwieweit sich die Wii-U-Version von **Darksiders 2** von denen auf PlayStation 3 und Xbox 360 unterscheiden wird, ist indes noch nicht bekannt. In einem Interview verriet Game Director Marvin Donald lediglich, das Nintendo-Fans sich auf einige exklusive Features, die durch den Bildschirm auf dem Controller ermöglicht werden, einstellen können. Wir rechnen auf jeden Fall damit, dass einige der Bildschirmanzeigen wie Tods Lebensenergie und die Anzahl der gesammelten Seelen (die Währung in der Welt von **Darksiders**) sowie die Übersichtskarten der Oberwelt und der Dungeons auf dem Zusatzscreen ihren Platz finden. Sobald es mehr Infos zu den speziellen Features der Wii-U-Fassung von **Darksiders 2** gibt, erfahrt ihr es natürlich in der N-ZONE! ■

### SCREEN-INFO

Bilder der Wii-U-Version von **Darksiders 2** existieren zurzeit noch nicht, sodass wir auf dieser Seite auf Eindrücke aus den PS3- und Xbox-360-Fassungen zurückgreifen mussten. Allerdings soll das Spiel laut den Entwicklern auf allen Konsolen die gleiche Qualität haben.



Beklemmend: Den Entwicklern ist es erneut gelungen, eine bedrückende, glaubhafte Endzeit-Welt mit viel Charme zu entwerfen.

Kampfeslust: Mithilfe diverser Waffen, allen voran seinen Sensen, zeigt Tod seinen Widersachern, wer der Boss ist.

### MEINUNG LUKAS SCHMID

*„Ein düsteres Abenteuer mit sehr viel Potenzial“*

Die ungewöhnliche Mischung aus Endzeit-Stimmung, knackigen Dungeons und Massenschlachten begeisterte mich bereits beim ersten Teil. **Darksiders 2** scheint genau diese Qualitäten zu bieten, aber überall noch eine Schippe draufzulegen. In Verbindung mit den besonderen Features der Wii-U-Version könnte hier etwas Großes auf uns zukommen!

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

**SCREEN-INFO**

Die auf dieser Seite verwendeten Bilder stammen direkt vom Publisher THQ. Die Grafikqualität dabei ist außerordentlich hoch, sodass die Screens vermutlich von der (höher aufgelösten) PC-Fassung stammen. Nachdem das erste **Metro** bereits fantastisch aussah, gehen wir davon aus, dass uns im fertigen Spiel eine ähnlich gute Grafik erwarten wird.

**Genre:** Ego-Shooter | **Entwickler:** 4A Games | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 2012

# METRO: LAST LIGHT

**Text** | Thomas Eder

## Endzeit-Action in der Moskauer U-Bahn!

Bei **Metro: Last Light** handelt es sich um die Fortsetzung des Ego-Shooters **Metro 2033**, der im Jahre 2010 veröffentlicht wurde und sowohl spielerisch als auch technisch überraschte. Die Story handelt von Überlebenden eines Atomkriegs, die im U-Bahnnetz Moskaus Unterschlupf gefunden haben und dort neuen Gefahren wie Mutanten oder feindlich gesinnten Gruppierungen anderer Überlebender ausgesetzt sind. Der Hauptcharakter des ersten Teils und der Buchvorlage, Artjom ist diesmal in Begleitung von Khan unterwegs – ihr Ziel besteht vorerst darin, einen Freund aus dem Gefängnis zu holen …

### Rambo oder Gentleman?

Das Besondere am Gameplay von **Metro: Last Light**, ist die Möglichkeit, das Spiel auf verschiedene Arten zu spielen: Entweder auf die harte Tour, indem ihr eure Gegner mit Waffengewalt ausschaltet, oder ihr zieht es vor, à la Sam Fisher eher leise und unbemerkt vorzugehen. Dazu schießt ihr beispielsweise Lampen aus oder dreht Glühbirnen aus der Fassung, um euch im Schutze der Dunkelheit voranzubewegen. Munition dient in dem Spiel als eine Art Währung – alleine aus diesem Grund ergibt es durchaus Sinn, überlegt vorzugehen! Solltet ihr dennoch in ein Feuergefecht geraten, erwarten euch relativ clevere Gegner, die beispielsweise unter Beschuss in Deckung gehen oder euch gezielt und aktiv suchen, wenn ihr euch verschanzt habt. Ebenfalls sehr interessant in diesem Zusammenhang ist das Zerstörungssystem, das es euch erlaubt, Objekte wie Kisten oder dünne Wände mit euren Waffen zu zerstören.

### Nervensache!

Die Atmosphäre des Shooters ist düster und beklemmend, wenn man die (meist) unterirdischen Spielabschnitte durchstreift und jeden Moment damit rechnen muss, entdeckt zu werden oder in eine Falle zu tappen. Grafisch ist das Spiel mit seinen hübschen Lichteffekten sowie den „schönen“ Spielumgebungen jetzt schon auf einem sehr hohen Niveau – auch auf der Wii U dürfen wir uns also auf einen Augenschmaus freuen. Inwiefern die Besonderheiten der neuen Nintendo-Konsole in dem Spiel genutzt werden, ist bislang nicht bekannt, doch bieten sich auch hier sicher einige Möglichkeiten – beispielsweise beim Equipment, im Mehrspieler-Modus oder als HUD. Außer den Anzeigen eurer Knarre seht ihr nämlich nur die Spielumgebung beim Zocken! ■

Spiel deinen Stil! Ihr könnt euch auf Feuergefechte einlassen, habt aber oft auch die Gelegenheit, Kämpfe zu vermeiden.

Liebesgrüße aus Moskau: Von der einst so prachtvollen russischen Hauptstadt ist im Spiel nur wenig übrig geblieben.

**MEINUNG**
THOMAS EDER

*„Schick verpackter Horror mit interessanten Features“*

Mir hat bereits das erste **Metro** von der Story, Atmosphäre und natürlich der Technik her sehr gut gefallen. In der Fortsetzung wollen die Entwickler noch einen draufsetzen, was ihnen unseren Eindrücken nach auch gelingen könnte.

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

Gymkhana: In dieser Disziplin sind eure Fahr-Skills gefragt!

Alles dabei: Serientypisch sind zig Renn-Serien mit am Start.

**SCREEN-INFO**

Die hier abgebildeten Screenshots stammen von der finalen PlayStation-3-Fassung von Dirt 3. Da nicht davon auszugehen ist, dass Dirt auf der Wii U schlechter aussehen wird, dürft ihr euch also auf eine richtig schicke Optik freuen!

**Genre:** Rennspiel | **Entwickler:** Codemasters | **Hersteller:** Codemasters | **Termin:** Nicht bekannt

# DIRT

**Text** | Thomas Eder

## Nach den eher schwachen Wii-Auftritten gibt Codemasters auf der Wii U endlich wieder so richtig Vollgas!

Bislang gibt es zu **Dirt** für die Wii U lediglich eine Ankündigung, darüber hinaus hält sich der Hersteller Codemasters noch bedeckt. Damit ihr euch trotzdem einen Eindruck von dem Rallye-Spektakel, das der legendären **Colin-McRae**-Reihe entstammt, machen könnt, liefern wir euch Bilder und Infos zum aktuellen Teil für die PlayStation 3 und mutmaßen, wie der Controller der Wii U denn eingesetzt werden könnte. Doch vorab zu den knallharten Fakten, sprich den Inhalten und Features, die uns mit großer Wahrscheinlichkeit auch die Wii-U-Fassung bieten wird!

### Rallye all-inclusive!

Das aktuelle **Dirt** hat dem Spieler eine Menge über gewöhnliche Rennen und Zeitfahrten hinaus zu bieten. Serientypisch erwarten euch zahlreiche verschiedene Rallye-Arten und Fahrzeugklassen von Rallye-Cross, in dem ihr direkt gegen eure Gegner auf Rundstrecken antretet, bis hin zu Oldie-Veranstaltungen oder Wettkämpfe auf Eispisten. Auf eine Neuerung der letzten beiden **Dirt**-Teile, die Gymkhana genannten Geschicklichkeitsrennen, wird wohl auch in Zukunft nicht verzichtet werden. Diese coole Disziplin, die vor allem durch die extrem spektakulären Internetvideos von der Rallye-Berühmtheit Ken Block bekannt wurde, verlangt dem Spieler eine Menge Präzision ab, wenn er in einer vorgegebenen Zeit auf einem Parcours voller Hindernisse bestimmte Tricks wie 360s, Drifts und Sprünge ausführen muss. Das Fahren an sich fühlt sich bei der Reihe seit jeher fantastisch an, wobei die Balance zwischen Simulation und Action zuletzt eindeutig in Richtung Action geht.

In Hinsicht auf die Technik präsentiert sich das aktuelle **Dirt** von seiner Schokoladenseite: Die Details der Fahrzeuge und Strecken, die atemberaubende Cockpitperspektive, Licht- und Wettereffekte, Schlamm und nicht zuletzt die meist flüssige Darstellung lassen das Spiel einfach fantastisch aussehen!

### Und auf der Wii U?

Grafisch sollte das Wii-U-**Dirt** mindestens auf Augenhöhe mit **Dirt 3** für die PS3 und Xbox 360 liegen, doch viel interessanter ist, wie von dem Wii-U-Controller sinnvoll Gebrauch gemacht werden könnte. Hier denkt man zuerst an den Einsatz des Display-Controllers zur Darstellung des Rückspiegels oder der Karte, doch es gäbe noch eine Reihe anderer Möglichkeiten: beispielsweise, um Fliehkräfte, den Wagenzustand, das Fahrerfeld oder etwa ein während des Rennens einstellbares Setup anzuzeigen. Oder man hält und nutzt den Controller wie ein Lenkrad! Möglichkeiten gibt es viele – hoffentlich werden sie auch intelligent genutzt! ■

**Dirt 3**
**Test in play³ 07/11**
**88%**
„Das Spielgefühl ist einfach fantastisch!“

Edel-Optik: Die hervorragende Grafik und die spektakuläre Optik lassen im dritten **Dirt** ein tolles Rallye-Feeling aufkommen!

**MEINUNG**
**THOMAS EDER**

*„Ich bin heiß auf die Wii-U-Fassung des Dauerbrenners!“*

**Dirt 3** ist für mich das Beste, was man derzeit in Sachen Rallyesport auf Konsolen daddeln kann. Von daher bin ich bester Dinge, was einen Wii-U-Ableger betrifft und mache mir weniger um Umfang oder Grafik Gedanken als vielmehr, wie die innovativen Steuerungsmöglichkeiten der Wii U zum Einsatz kommen werden. Möglichkeiten gibt es viele!

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

Wii

GESPIELT N-ZONE

**SCREEN-INFO**

Die Bilder stammen von Disney und zeigen teilweise die PS3-Version – welche wir auch bei einem Event anspielen konnten. Auf der Wii wird das Spiel leider nicht ganz so schick aussehen.

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Junction Point | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 26. September 2012

# MICKY EPIC 2

**Text** | Thorsten Küchler

Ausgezeichneter Zeichentrick: Die Fortsetzung des Wii-Hits mit der Maus wird ein Musical zum Mitspielen!

**DAS IST NEU**

- Verbesserte Kamera: Über 1.000 (!) kleine und größere Änderungen wurden vorgenommen, damit die Kameraführung nun reibungslos funktioniert.
- Koop-Modus: Jederzeit kann ein zweiter Spieler einsteigen und den Hasen Oswald steuern.
- Musical-Einlagen: Disney-typisch werden nun schmissige Songs geträllert – außerdem verfügen alle Charaktere über Sprachausgabe.

Warren Spector redet gerne – und er sagt dabei sehr viel. Über den philosophischen Unterbau von Videospielen zum Beispiel. Oder über seine Vergangenheit beim legendären Entwickler Looking Glass. Und aktuell am liebsten über sein neuestes Werk **Micky Epic 2**. Denn das Action-Adventure um den milliardenschweren Disney-Mäuserich ist mehr als nur durchkalkulierte Lizenz-Melkerei – viel mehr!

Und – jetzt haltet euch bitte kurz fest – es handelt sich laut Spector dabei um ein spielbares Musical! Das klingt jedoch weitaus abschreckender, als es in Wahrheit ist: Denn niemand muss hier irgendwelche Songs nachträllern oder gar Tanzeinlagen vorführen. Vielmehr steht **Micky Epic 2** in der Tradition der großen Kinoerfolge aus dem Hause Disney: Wie etwa bei **Der König der Löwen** geben Helden wie Schurken in den schick gerenderten Zwischensequenzen also gerne mal ein schmissiges Liedlein zum Besten. Und wenn die Qualität der uns vorgeführten Szene exemplarisch für den Rest der Gesangseinlagen sein sollte, dann erwartet euch eine wahre Ohrwurmkur. Wer partout keine Lust auf Melodisches hat, der kann den Singsang auf Knopfdruck überspringen. Überhaupt ist **Micky Epic 2** ein Spiel, das niemandem seinen Willen

## DIE 3DS-VERSION

3DS

**Statt eine plumpe Umsetzung von Micky Epic 2 zu produzieren, veröffentlicht Disney für den 3DS ein weiteres, exklusives Micky-Spiel – und das hat es wahrlich in sich!**

**Epic Micky: Power of Illusion** ist der geistige Nachfolger des legendären **Castle of Illusion** (Sega Mega Drive). Und wer Letzteres kennt, der weiß: Da kommt was ganz Großes auf uns zu! Euch erwartet ein klassisches 2D-Hüpfspiel in wunderschöner Pixeloptik mit sanften 3D-Effekten. Außerdem versprechen die Entwickler einige kluge Touchscreen-Tricksereien. Apropos Entwickler: Das Ding wird von Dreamrift gemacht – und die haben bereits mit dem großartigen **Henry Hatsworth** (DS) gezeigt, dass sie was draufhaben. Wir sagen: Hit-Potenzial im Quadrat!

## TEAM MICKY: DIE KOOP-AKTIONEN

Oswald verwendet seine Schlappohren gerne als Propeller – und trägt seinen Kumpel Micky so über weite Abgründe oder fiese Fallen hinweg.

Strom + Farbe = Sieg! Oswald hält Gegner mittels Elektrostrahl in Schach, Micky gibt ihnen dann mit seinem Pinsel den Rest.

Um schwere Hebel zu drehen, müssen Micky und Oswald gemeinsam ran – die KI des kleinen Hasen sorgt dabei für einen reibungslosen Ablauf.

aufzwingt. Warren Spector spricht in diesem Zusammenhang gerne von „Choice and Consequence“ und meint damit die Tatsache, dass der Spieler freie Entscheidungen trifft, die dann aber auch Konsequenzen nach sich ziehen. Das sind vor allem unmittelbare: Zum Beispiel wenn ihr Mickys magischen Pinsel einsetzt. Der Held mit den weltberühmten Ohren schwingt nämlich keine gängigen Waffen, sondern ein verzaubertes Zeichenwerkzeug. Dieses vereint wiederum zwei völlig gegensätzliche Funktionen in sich: malen und löschen. Entsprechend besteht die Spielwelt aus provisorischen Zeichentrick-Bauten, einige nur unvollständig hingekritzelt, andere kunterbunt angemalt. Ob ihr eines dieser Gebäude weglöschen oder lieber weiter bepinseln wollt, liegt an euch – das Spiel merkt sich sogar den Zustand jedes einzelnen Levels, wenn Micky in einen neuen Bereich wechselt. Euer kreatives Schaffen hat jedoch nicht nur optische Auswirkungen – es schafft auch neue Wege durch die teils üppigen 3D-Areale. Euch steht ein Baum im Weg? Dann löscht ihn doch einfach weg! Ihr könnt die Spitze eines Turms nicht erreichen? Dann färbt doch einfach die Silhouette der Treppe wieder ein. Allerdings funktioniert das nur mit Objekten, die von den Entwicklern dafür vorgesehen sind – ihr könnt also nicht einfach ein schickes Auto in die Gegend zeichnen und losdüsen.

### Friedliche Übernahme

Freund oder Feind? Diese Frage stellt sich in den Kämpfen von **Micky Epic 2** immer wieder aufs Neue. Bei den Gefechten könnt ihr entweder auf makabere Weise eure Cartoon-Widersacher so lange traktieren, bis diese weggelöscht sind. Oder aber ihr setzt Mickys Farbstrahler ein, damit sich der jeweilige Gegner in einen quietschbunten Kumpel verwandelt – und dann kurzzeitig gar an eurer Seite kämpft. „An eurer Seite? Das ist mein Stichwort!“, würde der Koop-Modus nun brüllen, so er denn Stimmbänder hätte. Ja, richtig gelesen: **Micky Epic 2** folgt dem modernen Trend und lässt sich auch gemeinsam mit einem zweiten

Das Feindsortiment besteht aus herrlich absurden Zeichentrick-Robotern.

Magische Bücher (links im Bild) erklären zu Beginn jedes Spielelement. Gut so, denn **Micky Epic 2** ist zwar nicht kompliziert, aber komplex.

## PRIMA PINSEL: DIE MALMECHANIK

Die Fassaden der quietschbunten Häuser lassen sich entweder weglöschen oder aber mit Farben ausmalen – so entstehen per Pinselstrich neue Durchgänge und Plattformen.

Hindernisse umgehen? Das war gestern! In **Micky Epic 2** entfernt ihr störende Dinge einfach mit einer Art Tintenkiller-Strahl.

Es geht auch pazifistisch: Wenn ihr eure Gegner nicht weglöscht, sondern brav anmalt, stehen euch die Kerle kurzzeitig als Helfer zur Seite.

## WER IST OSWALD?

**Er war Walt Disneys erste Cartoon-Figur – und doch kennt ihn heute fast niemand mehr. Die kuriosen Gründe für das Verschwinden und für das sensationelle Comeback eines Zeichentrick-Hasen:**

Walt(er Elias) Disney und sein kongenialer Partner Ub Iwerks schufen im Jahr 1927 das Cartoon-Karnickel Oswald. Der „Lucky Rabbit" brachte es mit seinem Kurzfilmdebüt **Trolley Troubles** (Bild oben rechts) zu beachtlicher Bekanntheit. Doch die Lizenzrechte am Schwarz-Weiß-Schlappohr gehörten Universal Pictures, Disney hatte sein erstes Comic-Baby aus Unerfahrenheit quasi zur Adoption freigegeben – und machte sich deshalb sofort an die Konzeption einer Maus, die jedem bekannt sein sollte ... Und während Micky die Welt eroberte, geriet Oswald in Vergessenheit (ein Fakt, den die Story von **Micky Epic 1** wunderbar aufgreift). Erst als Warren Spector den Auftrag bekam, für Disney ein Spiel zu designen, bemühte man sich um den Rückkauf der Oswald-Lizenz. Und erhielt sie schließlich im Tausch gegen den TV-Sportmoderator Al Michaels, der von ABC zu NBC wechselte.!

Al Michaels (rechts) über seinen irren Wechsel zu NBC: „Mein Name wird von nun an als Antwort in vielen Quizshows auftauchen!"

**AUSGETAUSCHT**

Spieler erleben. Dieser übernimmt dann die Rolle des Hasen Oswald (siehe Kasten links). Eigenbrötler ohne „echten" Partner, werden indes von einer recht clever agierenden KI unterstützt. Die älteren unter unseren Lesern (und Thomas Eder) werden sich vielleicht noch an den Splitscreen erinnern. Jene altmodische Multiplayer-Variante, die den Bildschirm in zwei Hälften unterteilt und so gemeinsames Spielen an einem Rechner erlaubt. **Micky Epic 2** bietet einen solchen Splitscreen – und zwar als einzige Mehrspieler-Möglichkeit! Online werden Oswald und Micky also keine Abenteuer erleben. Dies ist einerseits schade, andererseits aber auch verständlich: Denn der Koop macht seinem Namen alle Ehre – ohne gut abgesprochene Kooperation kommt man nicht weit. Dabei geht es vor allem darum, die Eigenheiten der beiden Helden zu nutzen. Während Micky wie im Solomodus seinen Pinsel schwingt, hat Oswald eine kleine Fernbedienung dabei. Die kann weit mehr als irgendwelche Kontrastwerte zu regeln: Das kleine Kästchen schließt auf Knopfdruck Apparaturen kurz, verpasst Schurken einen fiesen

Triumphale Rückkehr: Wie im Vorgänger verbinden altmodische 2D-Levels die größeren Bereiche der Spielwelt – ein Fest für Retro-Fans!

Spielt ihr alleine, so folgt euch Oswald automatisch – und greift bei Rätseln sowie Kämpfen automatisch ein.

Stromschlag und hüllt die beiden Helden in einen wabernden Schutzschirm.

### Die Ertüchtigung mit der Maus

Teamwork ist nicht nur in den Kämpfen angesagt, sondern auch bei der Fortbewegung. Die Levels sind so aufgebaut, dass man nur gemeinsam ans Ziel kommt. Oswald etwa nutzt seine anatomischen Eigenheiten: Der Hase lässt seine Ohren wie einen Propeller kreisen, um so über Abgründe zu schweben – Micky hängt sich währenddessen einfach an die Hinterläufe seines Kumpels und fliegt entspannt mit. Und so spaziert das Cartoon-Duo nicht nur durch herrliche 3D-Fantasy-Levels, sondern auch durch klassische 2D-Abschnitte im Stil von **Rayman Origins** oder **New Super Mario Bros**. Letztere Passagen sind so etwas wie die Autobahnen in **Micky Epic 2** – sie verbinden die größeren Bereiche (wie etwa eine Westernstadt oder eine Weltraumstation) der an einen Disney-Freizeitpark erinnernden Spielwelt miteinander.

Jäger und Sammler werden so oder so alle Areale abklappern müssen. Denn die Entwickler versprechen ein geradezu episches Maß an verstecken Extras. Entdeckte Filmrollen schalten historische Cartoons frei, Abzeichen mit süßen Motiven oder eben garstigen Fratzen zeigen, wie (un)moralisch ihr gespielt habt und mit eingesammelten Klunkern wertet ihr die Talente der beiden Protagonisten auf. Ihr seht also: **Micky Epic 2** ist ein Spiel, das Generationen verbindet, Jung und Alt begeistert. Kein Wunder, dass der nette Herr Spector (siehe Kasten oben) so gerne darüber redet! ■

## WARREN SPECTOR ÜBER DIE KAMERA

**Wir haben mit dem Chef von Entwickler Junction Point gesprochen – und kein Blatt vor den Mund genommen! Warum war die Kamera in Teil 1 so doof, wollten wir wissen. Und hier ist Warren Spectors spannende Antwort:**

„Ich liebe meine Kollegen, die das Kamerasystem von **Micky Epic 1** entworfen haben – auch wenn uns viele Spieler für dieses Element hassen. Ich könnte dir jetzt viele sehr berühmte, sehr beliebte Spiele nennen, deren Kameraführung weitaus mieser ist – aber dann müsstest du vorher dein Diktiergerät abschalten (lacht). Wir hatten es mit einem wirklich fiesen Problem zu tun, das niemand anderes bislang lösen konnte – und wir haben es noch fieser gemacht! Denn wenn du ein Hüpfspiel entwickelst, dann sollte die Kamera von oben auf das Geschehen blicken, damit der Spieler die Abstände zwischen einzelnen Plattformen korrekt erfassen kann. Bei Action-Adventures ist die Kamera wiederum viel näher am Boden, weil man so seine Gegner besser im Blick hat. Und wir haben mit **Micky Epic** einen Mix aus Hüpfspiel UND Action-Adventure entwickelt, bei dem die Kamera noch nicht einmal weiß, wo eine Wand ist –schließlich kann der Spieler ja frei entscheiden, welche Flächen er ausmalt oder löscht! Wir haben also das meiner Meinung nach komplizierteste Element bei der Spielentwicklung noch komplizierter, vielleicht sogar unlösbar gemacht. Ich sage nun nicht, dass unsere Kameralösung großartig war. Ich möchte nur, dass mein Team den Respekt bekommt, den es verdient hat. Mal ganz ehrlich: Wir wussten wohl einfach nicht, was wir taten (lacht). Aber nun bei Teil 2 wissen wir das sehr genau! Die Levels sind übersichtlicher aufgebaut, die Kamera bewegt sich schneller, intelligenter – wir haben über 1.000 Änderungen vorgenommen. Das Hauptziel ist: Der Spieler soll das komplette Abenteuer erleben können, ohne die Kamera manuell nachjustieren zu müssen.

**MEINUNG** ● THORSTEN KÜCHLER

*„Malen ohne Zahlen: Dieses Spiel begeistert jeden!“*

Wer Warren Spector einmal dabei zugehört hat, wie er über **Micky Epic 2** philosophiert, der weiß: In diesem Spiel steckt ganz viel Liebe, ganz viel Besonderes. Denn hinter der Kunterbunt-Fassade versteckt sich ein Action-Adventure, welches den Spieler zum Ausprobieren motiviert statt ihn zu gängeln – und dabei auch noch erstaunlich erwachsene Themen behandelt. Schade allerdings, dass man Oswald nur im Multiplayer selbst steuern kann – dieses Kerlchen ist um einiges cooler als der dauergute Micky. Vor allem dann, wenn der niedliche Hase mit seiner herrlich giftigen Stimme lospoltert!

**WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10**

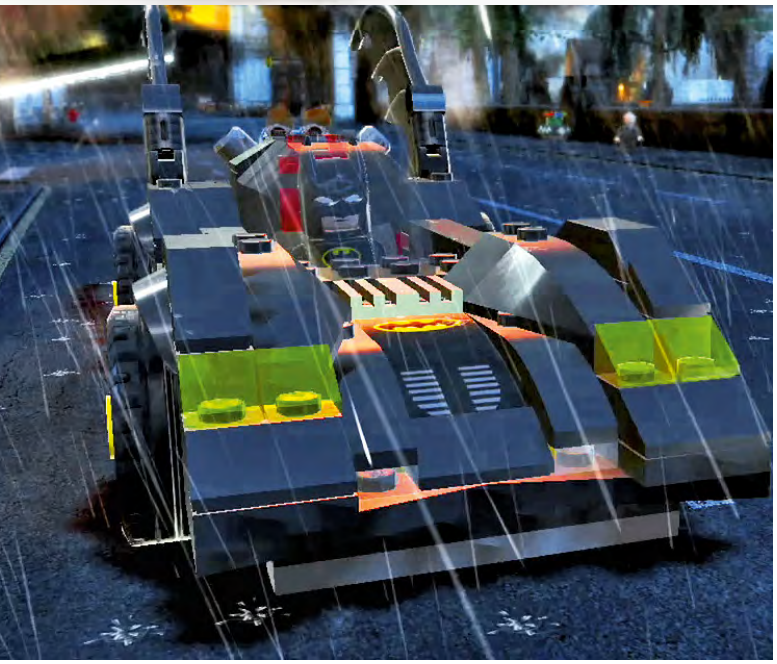
**SCREEN-INFO**
Die Bilder stammen aus der PC-Entwicklerfassung des Spiels. Auf Wii dürfte **Lego Batman 2** denselben Look, aber eine deutlich grobere Darstellung aufweisen.

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Traveller's Tales | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** Sommer 2012

# LEGO BATMAN 2
# DC SUPER HEROES

**Text** | Sebastian Stange

Batman bekommt heldenhafte Unterstützung und erstmals wird in einem Lego-Spiel gesprochen!



Spritztour: Wenn ihr Lust habt, pfeift ihr einfach auf das Erfüllen von Missionen, setzt euch ins Batmobil und erkundet die Lego-Version von Gotham City!

Schockschwerenot! Ausgerechnet auf der glamourösen Preisverleihung für Gotham Citys Mann des Jahres greift Bösewicht Joker an und macht aus dem rauschenden Fest eine brisante Krise! Gott sei Dank gibt es in einer Welt, in der derart fiese Superschurken ihr Unwesen treiben, auch strahlende Superhelden! Es dauert nicht lange und das Batmobil kracht durch ein Fenster in den Saal. Heraus springen Batman und Robin, um den Tag ganz heldenhaft zu retten!

## Bewährtes Grundkonzept

Und schon sind wir mittendrin im neuen **Lego Batman 2**, das uns kürzlich von den Entwicklern auf Xbox 360 vorgestellt wurde! Wie von der Spielereihe gewohnt, geht es dabei herrlich turbulent zu. Batman und Robin verkloppen Jokers Handlanger – eine Truppe verbrecherischer Pantomimen – und lassen nebenher allerlei Umgebungsobjekte zu Bruch gehen. Da lässt Batman Wurfgeschosse durch die Luft sausen, Schlagserien auf seine Widersacher einprasseln oder er schleudert seine Gegner zu Boden. Serientypisch kann jederzeit ein Mitspieler ein- und aussteigen; er spielt dann Robin. Und wie immer wird man für den Bildschirmtod nicht wirklich schwer bestraft: Man darf sofort weiterspielen, muss sich aber einen Punktabzug gefallen lassen. So weit, so gewohnt! Doch im weiteren Spielverlauf erleben wir einige Neuerungen im bewährten Spielkonzept.

## Helden im Anzug

Nachdem auch Jokers Gehilfin Harley Quinn im Festsaal besiegt ist, durchsucht das Helden-Duo den Orchestergraben unter

Laserblick: Superman beherrscht all seine bekannten Tricks, kann dafür aber keine Verkleidungen tragen.

der Bühne. Schön detailreich ist dieses Areal gestaltet, wo allerlei Musiker herumwuseln und Instrumente herumliegen und dort fällt uns eine erste, kleine Neuerung auf: An einem Speicherpunkt wird unser Spielfortschritt gesichert. Warum das so wichtig ist, wenn man doch für den Pixeltod kaum bestraft wird? Weil ihr dadurch nicht gezwungen seid, Levels am Stück durchzuspielen! Und die zweite Neuerung lauert gleich um die Ecke. Dort wartet nämlich der Riddler auf uns. Oder doch nicht? Der Schurke hat sich hinter einer Leinwand versteckt. Doch wo genau? Um das herauszufinden, steigt Batman kurzerhand in seinen Sensor-Anzug. Der ermöglicht dem heldenhaften Flattermann, sich unsichtbar zu machen. Obendrein kann er einen Röntgenblick aktivieren, um durch Wände hindurchzusehen. Damit ist der Riddler in Windeseile gefunden! Die Sache mit den Anzügen spielt in **Lego Batman 2** eine zentrale Rolle!

## Kopfnüsse und Kooperation

Immer wieder gibt es Stellen im Spiel, an denen ihr mit Prügeln allein nicht weiterkommt. Dann hilft es vielleicht, aus Legosteinen in der Umgebung Treppen, Leitern und Schalter zu bauen. Und immer wieder mal müsst ihr einen Mechanismus mit zwei Figuren gleichzeitig bedienen – entweder gemeinsam mit einem Mitspieler oder indem ihr zwischen Batman und Robin hin und her springt. Doch was, wenn ein Raum komplett in Flammen steht? Oder wenn es einfach keine Möglichkeit gibt, um eine Wand zu erklimmen? Dann steigt das dynamische Heldenduo in verschiedene Spezialanzüge. Als Artist verkleidet springt Robin etwa doppelt so hoch und sein Gefahren-Anzug erlaubt das Aufsaugen und Verspritzen diverser Flüssigkeiten. So könnt ihr mit Wasser ein Feuer löschen oder auch gefährliche Substanzen versprühen! Batman hingegen kann mit seinem Elektro-Anzug

Dynamisches Trio: Auch wenn Batman und Robin hier ganz cool mit ihrem neuen Freund Superman posieren – im Spiel sind maximal zwei Helden gleichzeitig aktiv!

Gefahr im Anzug: Hier seht ihr, wie Robin mithilfe seines Gefahren-Anzugs Wasser auf ein Feuer spritzt. Der Weg ist nun frei!

Auf und ab: Hier seht ihr, wie es in den Levels oft mehrere Ebenen gibt. Zuweilen ist ein Level regelrecht zweigeteilt.

Strom aus Maschinen absaugen und anderen Apparaten einflößen. Oder er setzt Elektro-Schläge ein, um seine Gegner spielend leicht zu besiegen. In jedem Level gibt es mehrere Anzüge zu finden. Die meisten Rätsel drehen sich darum, das korrekte Kostüm zu wählen und mit Batman und Robin Teamwork zu betreiben. Da gibt es etwa eine Szene in der Kanalisation, wo Batman Gegner verprügelt und Schalter drückt, um Robin den Weg frei zu machen, der eine Etage weiter unten mit einem Taucheranzug im Wasser unterwegs ist.

### Erkundet Gotham City

Die nächsten Neuerungen zeigen uns die Entwickler, nachdem der hektische Trubel der Demo-Missionen vorüber ist. Sie stellen uns Batmans Bathöhle vor, die als Hub für Missionen und weitere Spielinhalte wie den Figuren-Editor dient. Dort wechseln die Entwickler zu einer brandneuen Spielfigur: Superman! Er lässt sich, genauso wie weitere Helden der Justice League (darunter sind Wonder Woman, Green Lantern, Flash oder Aquaman) und diverse Batman-Bösewichte, als spielbare Figur freischalten. Auch in der Lego-Form beherrscht der strahlende Held all seine bekannten Tricks: Er kann fliegen, beherrscht einen Eis-Atem, schießt Laser aus seinen Augen und hat einen Röntgenblick. Verschiedene Anzüge, wie sie Batman und Robin so häufig nutzen, sind für den Superhelden und seine Kollegen jedoch tabu. Als Superman zum Rundflug ansetzt, folgt die nächste Überraschung: Er düst nämlich geradewegs aus Batmans Unterschlupf und saust nach Gotham City, das ihr frei erkunden könnt – zu Fuß, per Batmobil, Batwing, Batboot oder als fliegender Superheld. Überall gibt es dort Geheimnisse zu entdecken und an allerlei schwer zugänglichen Stellen haben die Entwickler goldene Legosteine versteckt. Um an die heranzukommen, müsst ihr als Batman und Robin knackige Rätsel lösen und Hindernisse überwinden – natürlich unter Einsatz eurer Anzüge. Wer sich jetzt denkt, dass er sich einfach Superman nimmt und hinfliegt, den müssen wir enttäuschen: Nur Batman und Robin kommen an die begehrten Sammelobjekte heran!

### Guck mal, wer da spricht!

Eine große, offene Stadt wie bei den **Grand Theft Auto**-Spielen, eine witzige Verkleidungs-Mechanik, clevere Rätsel, Superhelden im Eigenbau, jede Menge bekannter Helden und Bösewichter als Spielfiguren sowie ein gewohnt chaotischer Spielverlauf – **Lego Batman 2** scheint ein Musterbeispiel für eine gelungene Fortsetzung zu werden. Denn obwohl sich das Spielgeschehen ganz nah am klassischen Erfolgsrezept orientiert, gibt es Neuerungen und Verbesserungen zuhauf! Und fast hätten wir's vergessen: Da

## EIN BLICK AUF DIE 3DS-VERSION

**Die Handheld-Fassung bleibt dem Spielkonzept treu, allerdings müsst ihr auf manche Neuerungen und Spielelemente der Wii-Fassung verzichten!**

Schlechte Nachrichten für Handheld-Gamer: Nicht alle neuen Ideen, die in der Wii-Fassung von **Lego Batman 2** verwirklicht werden, findet ihr auch in den DS- und 3DS-Versionen wieder. Das kennt ihr vielleicht schon aus anderen **Lego**-Spielen. Bei **Lego Indiana Jones** etwa waren die Zwischensequenzen auf der Wii witzige Render-Filme, auf dem DS nur simple Comic-Standbilder. Ist ja auch logisch, da die Handhelds technisch limitiert sind. Die brandneue Sprachausgabe in **Lego Batman 2** ist auf dem DS also ausgeschlossen, beim 3DS sind wir noch nicht sicher. Was aber definitiv beide Handhelds betrifft: Es wird keine frei erkundbare, offene Spielwelt geben. Und der Koop-Modus mit der Möglichkeit, jederzeit Mitspieler ein- und aussteigen zu lassen, wird nicht in dieser Form enthalten sein. Hoffen wir, dass die Entwickler uns zum Ausgleich ein paar handheldexklusive Extras spendieren!

◂ 3DS-Version: So sieht das Spiel auf Nintendos 3D-Handheld aus! Mit dem Touchscreen wechselt ihr zwischen den Charakteren und setzt Spezialwaffen ein.

## INTERVIEW MIT ... JONATHAN SMITH

**Wir löcherten Jonathan Smith, Produktionsleiter von Lego Batman 2: DC Superheroes, mit einigen Fragen zum Spiel.**

**N-ZONE: Wie kam es zur Entscheidung, in diesem Spiel erstmals die Charaktere zu vertonen? War es einfach an der Zeit für die Lego-Reihe? Oder bot sich die Thematik besonders dafür an?**
**Jonathan:** Wir suchen immer nach neuen Ideen für unsere **Lego**-Spiele. Für viele Jahre hatten wir wirklich Spaß damit, unsere aufregenden Geschichten im markanten Lego-Stil zu erzählen – mit Gesten, Geräuschen, aber ohne echte Stimmen. Aber die Chance, eine brandneue **Lego Batman**-Geschichte zu erzählen – und zwar auf eine komplett neue Art und Weise – war einfach zu gut, als dass wir sie hätten ausschlagen können. Sie ermöglicht uns einen ganz neuen Level von Humor, Erzählung und Spaß!

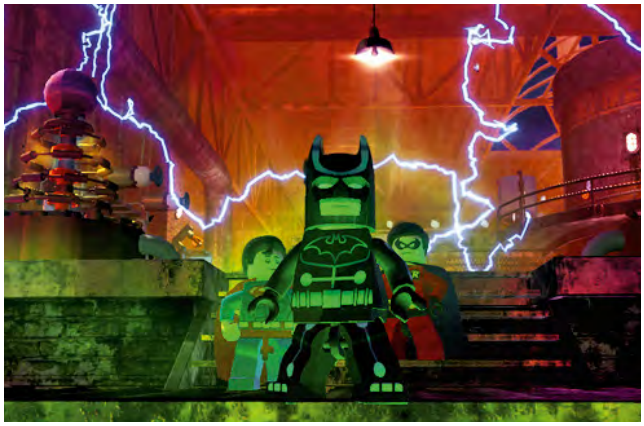
**N-ZONE: Im neuen Spiel gibt es viele Rätsel, die sich um die Anzüge des Helden-Duos drehen. Aber was, wenn ein Spieler nicht auf die Lösung kommt?**
**Jonathan:** Wir unterziehen unsere Rätsel unablässig Zielgruppen-Tests, um sicherzugehen, dass die Haupträtsel – das sind die Rätsel, die ihr im Verlauf der Story lösen müsst – allesamt klar verständlich und gut lösbar sind. Dazu trägt auch unser Hinweis-System bei, aber es gibt auch einige subtilere Hilfen, die wir nutzen. Das kann etwa die Platzierung von Gegenständen sein, der Kamera-Fokus oder ein Leuchteffekt um bestimmte Dinge herum. Je weiter sich die Spieler jedoch vom Story-Pfad entfernen, desto mehr Hirnschmalz fordern wir ihnen mit unseren Rätseln ab!

**N-ZONE: Was genau erwartet uns alles in Gotham City? Da gibt es doch sicher mehr, als nur versteckte Bonus-Steine zu finden! Oder?**
**Jonathan:** Lego Gotham City ist unsere bislang größte Spielwelt, gefüllt mit jeder Menge Lego-Steinen zum Interagieren, Fahrzeugen für Spritztouren oder Gegnern und Bossen, die ihr besiegen müsst. Es gibt jede Menge Herausforderungen, Sammelobjekte, Wettrennen und Geheimnisse zu entdecken!

**N-ZONE: Dürft ihr euch eigentlich eure eigenen Fantasie-Legosteine für das Spiel ausdenken? Oder dürft ihr nur das nutzen, was schon in der Realität als Legostein existiert?**
**Jonathan:** Wir versuchen generell, möglichst nahe an den Modellen und Figuren zu bleiben, die Lego bereits erfunden hat. Sie sind die Meister! Aber es gibt immer Figuren, die wir im Spiel haben wollen, welche im Lego-Sortiment fehlen. Und wir haben das Glück, einige tolle Künstler bei uns im Studio zu haben, die Texturen und Designs kreieren, die perfekt zum Lego-Stil passen!

gibt es ja noch eine weitere, regelrecht revolutionäre Neuerung für die **Lego**-Spiele: Die Spielfiguren murmeln nun kein Kauderwelsch mehr, sondern sie sprechen! In den Zwischensequenzen erlebt ihr nun also weniger Stummfilm-Klamauk, sondern ihr genießt Dialoge in bester Comedy-Manier. Im Trailer zum Spiel sind bereits einige der englischen Sprecher zu hören, die ihre Sache wirklich prima machen. Hoffen wir also, dass die Wii-Fassung technisch kaum Abstriche zu den hier gezeigten Screenshots der Xbox-Fassung machen muss und dass auch alle neuen Spielideen zünden. Denn was nützt eine große, offene Spielwelt, wenn es keinen Spaß macht, sie zu erkunden? ■

Alles drin: Bathöhle, Batmobil, Batarangs und Co. – alle bekannten Elemente aus der Welt von **Batman** findet ihr im Spiel wieder.



Mitreißend: Dank schöner Effekte wirkten die Demo-Levels erfreulich stimmungsvoll.

### MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

*„Toll, wie sich die **Lego**-Spiele weiterentwickeln!“*

Ich war vor der Präsentation von **Lego Batman 2: DC Super Heroes** schon ein wenig voreingenommen. Ich dachte: „Das wird halt eines dieser **Lego**-Spiele – so wie immer! Nur eben mit neuer Story, ein paar neuen Figuren und vielleicht mit irgendeinem Gimmick.“ Eine Stunde und eine Spielepräsentation später war ich dann aber ganz schön baff. So viele Neuerungen habe ich von dem Spiel nicht erwartet, und was ich bislang davon sehen konnte, lässt auf einen echt tollen Action-Titel hoffen. Und das Beste: Trotz der vielen neuen Features bleibt das Spiel ein Spaß für die ganze Familie – ohne fiese Gewalt, ohne schrecklich komplizierte Steuerung. Super! Das ändert sich an den **Lego**-Spielen hoffentlich nie!

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

**SCREEN-INFO**

Die Bilder wurden uns von Activision zur Verfügung gestellt, zeigen das Spiel allerdings in einer höheren Auflösung als es die Wii ermöglicht. Sie wurden also nachträglich bearbeitet und entsprechen nicht 1:1 der zu erwartenden Spielgrafik.

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Toys For Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Herbst 2012

# SKYLANDERS GIANTS

**Text** | Uwe Hönig

Der letztjährige Überraschungshit bekommt einen Nachfolger spendiert – inklusive neuer Figuren in Form von äußerst mächtigen Giganten!

Mit **Skylanders: Spyro's Adventure** hat Activision im letzten Herbst einen großen Hit gelandet! In nur wenigen Monaten hat sich das Videospiel bei den Kids (und sogar bei Erwachsenen) vom Geheimtipp zum Massenphänomen entwickelt und vor allem die in Kombination mit dem Game einsetzbaren Plastikfigürchen sind zum echten Kassenschlager avanciert! Und hier sind wir auch schon bei der grundlegenden Besonderheit angelangt, die offensichtlich für den Erfolg von **Skylanders** verantwortlich ist. Dem Spiel liegt eine Art Podest bei, das sogenannte Portal of Power.

## Wandler zwischen den Welten

Diese drahtlose Zusatzhardware (lediglich das Portal für die Xbox 360 ist kabelgebunden) stellt eine Brücke zwischen der realen Welt und der virtuellen Umgebung des Videospiels dar und kann eine darauf gestellte **Skylanders**-Figur augenblicklich erkennen. Anschließend taucht der jeweilige Charakter ohne Zeitverzögerung im Spiel auf und kann

Hit-Zutaten: Das Spiel glänzt mit einer Riesenwelt und witzigen Charakteren!

Bewaffnung: Der Gigant Tree Rex ist in der Lage, Feinde mit Raketen zu beharken.

## MILLIONEN-HIT

Laut einer Anfang Februar veröffentlichten Meldung von Activision sind seit der Veröffentlichung von **Skylanders: Spyro's Adventure** bereits 20 Millionen Exemplare der innovativen Spielzeug-Figuren abgesetzt worden. Mit diesem gigantischen Erfolg hatte man selbst bei Activision nicht gerechnet, weshalb es in den letzten Monaten immer wieder zu Lieferengpässen in Europa und den USA kam. Regelmäßig werden die Regale der Händler leergefegt, kurz nachdem eine neue Figuren-Lieferung eingetroffen ist. Dieses **Skylanders**-Phänomen sorgt nun natürlich für die Entwicklung eines Nachfolgers, bei dem eine ganz neue Gruppe von Charakteren eine große Rolle spielt. Diese sogenannten Giants sind im kommenden Spiel **Skylanders Giants** notwendig, um alle Abschnitte der Welt freischalten zu können. Ob man allerdings mehr als einen Giganten in seiner Sammlung benötigt, konnten wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht in Erfahrung bringen. Rechts präsentieren wir euch schon mal eine Abbildung des „Tree Rex"-Giants und zum Größenvergleich steht direkt daneben eine normale Figur namens „Stealth Elf".

Fantastisch: Im neuen Spiel erwarten euch dicke Gegner und zahllose Geheimnisse.

nun wie in einem gewöhnlichen Game durch eine große 3D-Welt gesteuert werden. Dem Starter Pack von **Skylanders: Spyro's Adventure** liegen drei verschiedene Figuren bei und im Handel wartet eine Reihe von weiteren Charakteren, die entweder einzeln oder als Dreiersets verfügbar sind. Zusatzfiguren schlagen jeweils mit einem Preis von etwa zehn Euro zu Buche, besonders seltene Exemplare kosten auch mal das Dreifache. Dafür speichern die Skylanders ohne Batterien erspielte Werte sowie Ausstattungen und lassen sich systemübergreifend nutzen!

### Gigantischer Nachfolger

**Skylanders Giants** baut auf dem gleichen System auf und soll vollständig zu den bereits erhältlichen Charakteren für **Skylanders: Spyro's Adventure** kompatibel sein. Von den namensgebenden Giants-Figuren wird es insgesamt acht verschiedene Exemplare geben, die gut und gerne doppelt so groß sind wie normale Figuren. Außerdem sind die Giganten äußerst mächtig und werden im kommenden Spiel benötigt, um die Freischaltung der Spielwelt voranzutreiben. Neue Abschnitte sind mit langen Ketten an der bereits begehbaren Umgebung verbunden und nur Giants sind kräftig genug, um an den Ketten ziehen zu können. Im Anschluss reicht ein kleiner Hopser und schon betretet ihr ein unbekanntes Gebiet und dürft dessen Geheimnisse erforschen. Neben den Giants werden noch acht weitere Figuren in normaler Größe erscheinen, die jeweils mit einzigartigen Fähigkeiten ausgestattet sind. Freut euch unter anderem auf eine faszinierende neue Licht-Technologie, die in den Charakteren eine mystische Beleuchtung aktiviert, sobald diese auf dem Portal stehen. Insgesamt sollen 20 völlig neue Figuren auf den Markt kommen, wenn **Skylanders Giants** im Herbst veröffentlicht wird. Wie beim Vorgänger wird es aber voraussichtlich nicht notwendig sein, wirklich alle Figuren zu besitzen. Eine Sammlung von acht Charakteren hat bei **Skylanders: Spyro's Adventure** ausgereicht, um alle Abschnitte der Spielwelt freizuschalten. Doch laut Activision soll es besondere Anreize geben, alle Figuren zu sammeln und aufzuleveln. Es winken erweiterte Elementarzonen oder spezielle Hero-Wettbewerbe! **Skylanders Giants** verfügt also durchaus über Hitpotenzial! ■

Starter Pack: Das Spiel erscheint inklusive eines Giganten und zwei normaler Figuren.

**MEINUNG** ● UWE HÖNIG

*„Vielversprechender Nachfolger mit coolen Figuren!"*

Zunächst dachte ich, **Skylanders** wäre reine Geldschneiderei und zielt lediglich auf den Verkauf der Figuren ab. Doch ich habe mich getäuscht, denn die Missionen in **Skylanders** machen richtig Spaß und es ist auch nicht zwingend erforderlich, tatsächlich alle verfügbaren Figuren zu besitzen. Mit einer gerade erstandenen Figur erneut ins Spiel einzutauchen, steigert den Wiederspielwert jedoch gewaltig. Die neuen Giants-Figuren werden aufgrund ihrer Fähigkeiten für Aufsehen im **Skylanders**-Universum und im Kinderzimmer sorgen. Schließlich kann man sich auch prima ohne das Videospiel und nur mit den Figuren beschäftigen!

**WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10**

# DER SKYLANDERS-REPORT

**Text** | Christoph Kraus, Lukas Schmid

Nach zwanzig Millionen verkauften Figuren blicken wir auf die erfolgreiche, aber durchaus kostspielige Spiel(zeug)serie.

Vor gut einem halben Jahr eroberten die **Skylanders** – bunte Plastikfiguren, die mittels „Portal of Power" auf dem Bildschirm zum Leben erwecken – den Spielzeughandel. Activision hat sich damit ein völlig neues Geschäftsmodell geschaffen: Der Hersteller verdient nicht nur mit jeder verkauften Wii-Disc des Action-Adventures **Skylanders: Spyro's Adventure**, sondern auch mit jeder Figur und jeder Sammelkarte, die beim Händler über den Scanner gezogen wird. Böse Zungen mögen jetzt einwenden, das alles sei pure Geschäftemacherei – und bisweilen möchte man den Kritikern sogar zustimmen. Doch jeder Zocker muss sich auch eingestehen, dass das Spielkonzept massiv an den Fernseher und den 3DS-Bildschirm fesselt. Warum das so ist, haben wir in dieser Reportage herausgefunden. Darüber hinaus liefern wir euch ein Gewinnspiel und einen Nachtest zur 3DS-Version des Spiels, die uns bislang vorenthalten wurde. ■

## DAS SKYLANDERS-PHÄNOMEN

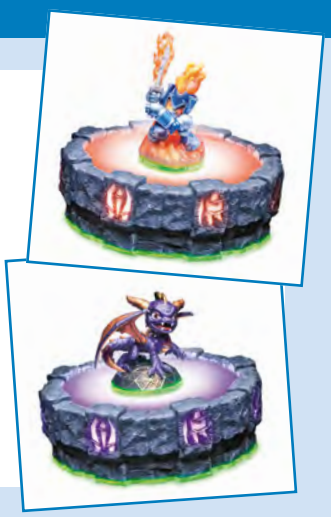
**Wir erläutern das Geheimrezept der Skylanders-Reihe.**

### DAS SPIEL

Obwohl der Name des bekannten Drachens Spyro im Titel des Spiels auftaucht, erinnert **Skylanders** kaum an die Vorlage. Im Fokus stehen vielmehr die mehr oder weniger hektischen Echtzeitkämpfe gegen alle möglichen Schergen, die euch in den Märchenwelten begegnen. Im Test attestierte unser freier Redakteur Lukas Schmid dem Spiel einerseits eine hübsche Grafik, viele Sammelobjekte und eine gute Steuerung, andererseits aber auch wenig Abwechslung, nervige Sprecherstimmen und hohe Folgekosten, da man dazu aufgefordert wird, neue Figuren nachzukaufen. Am Ende reichte es für eine Einzelspielerwertung in Höhe von 73 Prozent. Den Mehrspielermodus beurteilte er ein bisschen besser, nämlich mit 76 Prozent.

### DIE FIGUREN

Während unserer Recherche entdeckten wir eine Auktion, bei der eine **Skylanders**-Figur (die wir übrigens auch verlosen) für satte 345 Euro wegging! Dabei handelte es sich um ein äußert seltenes Exemplar, das nur zu Werbezwecken auf der Nürnberger Spielwarenmesse verteilt wurde. In der Regel berappt man für eine herkömmliche Figur lediglich etwa 10 Euro – für seltenere Exemplare könnt ihr aber auch die vierfache Summe einkalkulieren.



### DIE SAMMELKARTEN

Damit die **Skylanders** auch auf dem Schulhof präsent sind, wo man in der Regel keinen 3DS mitsamt „Portal of Power" mitschleppt, legt Activision jedem Starterset einen Schwung Sammelkarten (siehe Bild oben) bei – damit lassen sich die üblichen Duelle bestreiten, ganz klassisch ohne Strom. Das nennen wir ein allumfassendes Spielkonzept!

## GEWINNSPIEL

**Gemeinsam mit Activision versorgen wir euch mit einem dicken Skylanders-Paket.**

**1 x Skylanders-Starter-Kit für 3DS (o. Abb.)**

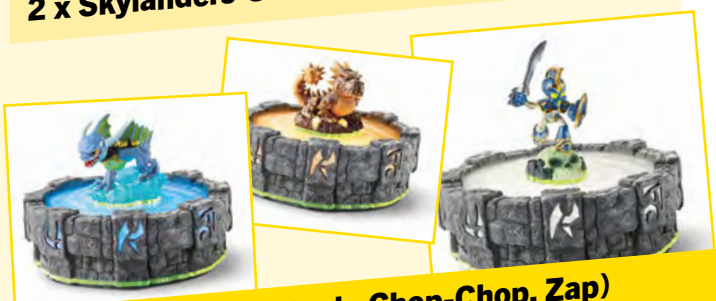
**2 x Skylanders-Starter-Kit für Wii (o. Abb.)**

**3 x Skylanders Adventure Pack Dragon's Peak (o. Abb.)**

**1 x Skylanders-Figur HEX Toy Fair 2012 (streng limitiert)**

Um auf www.n-zone.de/gewinnspiele an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr uns den Namen einer beliebigen **Skylanders**-Figur nennen. Das Gewinnspiel läuft bis zum 15. Mai 2012. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Activision und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

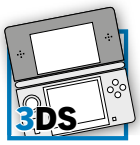
**2 x Skylanders-Starter-Kit für Wii (o. Abb.)**



**3 x 3 Skylanders (Bash, Chop-Chop, Zap)**

## DA WAR DOCH NOCH WAS ...

# SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE




In der Hektik der Vorweihnachtszeit ging uns im letzten Jahr die 3DS-Fassung vom ersten Skylanders durch die Lappen. An dieser Stelle gibt's ein dickes Sorry von uns und den Nachtest für euch!

Auch auf dem 3DS erweckt ihr mittels des beiliegenden Portals eure Sammelfiguren in der Spielwelt zum Leben. Das funktioniert – dank Infrarot – diesmal sogar kabellos. Spielerisch ist die 3DS-Fassung der Wii-Version fast identisch. Der Spieler fungiert als Portalmeister, welcher als einziger den Schurken Hektore aus den Skylands vertreiben kann. Dies gelingt euch durch den Einsatz der Skylanders, eben jenen Sammelfiguren, welche ihr mit dem Portal ins Spiel bringen könnt. Insgesamt gibt's acht Klassen mit über 30 Figuren, die alle über eigene Werte und Angriffe verfügen. So durchstreift ihr mit Spyro & Co die Levels, in denen euch sowohl Jump&Run- als auch Action-Gameplay erwartet, und erledigt Herausforderungen, um Kristalle freizuschalten. Die Herausforderungen sind einfach gehalten und beschränken sich meist darauf, Gegner zu besiegen, Truhen zu öffnen oder Lichtstrahlen zu sammeln. Mit den Kristallen öffnet ihr neue Levelportale mit neuen Herausforderungen. Allerdings sind für manche Herausforderungen und Belohnungen bestimmte Charakterklassen notwendig. Da im Starterpaket drei Figuren enthalten sind, benötigt ihr fünf weitere, um alle acht Klassen abzudecken. Mit rund zehn Euro pro Figur kann dies eine kostspielige Angelegenheit werden! So wird man als Spieler irgendwann an den Punkt kommen, an dem man nur durch den Zukauf von Figuren, die sich systemübergreifend auch an der Wii oder PS3 einsetzen lassen, weiterspielen kann. Außerdem ist der Spielablauf mit der Zeit zu monoton und auch die Story zieht die Spieler nicht dauerhaft in den Bann. Das Spiel ist eben für jüngere Gamer ausgelegt und soll diese gezielt ansprechen! ■

**PRO**

- Gute Grafik
- Einsteigerfreundliche Steuerung
- Viele Herausforderungen

**CONTRA**

- Auf Dauer etwas eintönig

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 75 | 77 |

**SCREEN-INFO**

Die auf dieser Doppelseite abgedruckten Bilder wurden uns von der Presseabteilung von Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie zeigen **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** in originalgetreuer Nintendo-3DS-Auflösung. Nachbearbeitet wurden die Screenshots definitiv nicht.

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Sommer 2012

# KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

**Text** | Sebastian Zelada

Traumhaft: Das neue Kingdom Hearts ist auf dem besten Weg, ein rundum gelungener Spaß zu werden. Taucht mit uns ein ins Disney-Universum!

Zehn Jahre ist es jetzt bereits her, seit wir mit Sora und seinen Freunden das erste Mal in die knallbunte und manchmal auch düstere Welt von **Kingdom Hearts** eintauchen durften. Pünktlich zum runden Jubiläum steht jetzt mit **Dream Drop Distance** der jüngste Ableger der Serie für den 3DS in den Startlöchern. Tetsuya Nomura, der Direktor der Serie, spart im Vorfeld nicht mit Bescheidenheit und verspricht ein „revolutionäres neues Spielsystem“ für die Serie. Da wir um die Qualität der PlayStation-2- und Nintendo-DS-Titel wissen, schürt diese Ankündigung natürlich die Vorfreude auf den neuesten Streich aus dem Hause Square-Enix.

## Anfang vom Ende

So viel ist jetzt schon sicher: **Dream Drop Distance** wird das Eröffnungskapitel zum großen Finale der Saga werden, einige Überraschungen bieten und sich wohl vor allem deutlich rasanter spielen lassen als die Vorgänger. Die Story setzt an, wo **Kingdom Hearts Re:Coded** aufhört. Yen Sid bittet König Micky, Sora und Riku unverzüglich zu ihm zu bringen, damit sich diese der Meisterprüfung unterziehen können, um so für die kommenden Ereignisse im Kampf gegen Xehanort gewappnet zu sein. Während die beiden

Klein, aber oho: Jiminy die Grille ist beim neuen **Kingdom Hearts** wieder genauso mit von der Partie, wie viele andere bekannte Disney-Figuren.

Kein leeres Geblubber: Die Kämpfe laufen auf dem 3DS um einiges rasanter als im Nintendo-DS-Vorgänger und dabei sehr effektreich ab.

Schlüsselmeister: Sora muss die Meisterprüfung durchlaufen, um dem fiesen Xehanort besiegen zu können.

fleißig ihre Aufgaben erledigen, erscheint jedoch mehrfach eine mysteriöse Gestalt in schwarzem Umhang, die die Geschehnisse gehörig durcheinanderwirbelt.

### Eine Story, zwei Helden

Um die Meisterprüfung zu bestehen, schlüpft ihr abwechselnd in die Rollen von Sora und Riku. Wann genau zwischen den beiden Charakteren gewechselt wird, habt ihr jedoch nicht in der Hand. Es kann sogar vorkommen, dass ihr mitten im Kampfgeschehen plötzlich die andere Figur steuern müsst. Dabei wechselt das Geschehen jedoch zum Storypunkt des jeweils anderen Charakters. Denn obwohl Riku und Sora beide die Meisterprüfung ablegen müssen, durchlaufen sie die Story in unterschiedlicher Reihenfolge.

### Rasante Kämpfe

Die Action ist dabei deutlich flotter als noch in den Teilen zuvor. Mit Y lasst ihr Sora beispielsweise in atemberaubender Geschwindigkeit an Wänden und Säulen entlang laufen und in bester Tony-Hawk-Manier sogar daran entlang grinden. Besonders Letzteres erinnert in seiner Rasanz fast schon an die **Sonic**-Spiele, gibt dem Gameplay aber einen schönen, frischen Anstrich. Auch im Schlachtgetümmel hat sich etwas getan: Im Kampf gegen die dunklen Mächte drückt ihr in bestimmten Situationen X und A gleichzeitig und könnt dann über den unteren Bildschirm Spezialattacken durchführen. Zusätzlich werdet ihr in den Kämpfen von knuddeligen Kreaturen unterstützt, die sich Geister-Traumfresser nennen. Kommt es zum Kampf, helfen euch die Geister-Traumfresser nach einem Druck auf den Y-Button mit ihren Fähigkeiten gegen ihre bösartigen Albtraum-Konterparts. Die Albtraum-Traumfresser sind nämlich die primären Feinde in **Dream Drop Distance** und verspeisen die Träume der Welten. Apropos Welten: Hier schöpfen die Entwickler von Square Enix wieder einmal aus dem Vollen und so werden unter anderem Welten basierend auf **Tron**, **Der Glöckner von Notre-Dame** oder auch der **Drei Musketiere**-Version mit Donald, Micky und Konsorten im Spiel enthalten sein. Wie gewohnt bekommen Sora und Riku in jeder Welt von bestimmten Charakteren Hilfe. Waren das bisher neben den Disney-Figuren diverse Final-Fantasy-Charaktere, so stehen den beiden Helden dieses Mal verschiedene Charaktere aus **The World Ends With You** zur Seite. Allen voran Neku, der gleich zu Beginn im Tutorial die Steuerung mit den neuen, actionreichen Aktionen vorstellt. Das sieht aufgrund der tollen Grafik nicht nur klasse aus, sondern spielt sich dank der deutlich verbesserten Steuerung auch grandios! ■

**MEINUNG** ● SEBASTIAN ZELADA

*„Auf Square Enix ist eben Verlass!“*

Dass ich mich auf diesen 3DS-Titel wie auf kaum einen anderen freue, brauche ich wohl ebenso wenig zu erwähnen, wie die Tatsache, dass Grafik, Sound und Präsentation Square-Enix-typisch wieder einmal beeindruckend sind. In die liebevolle Mash-up-Welt aus Charakteren des Disney- und **Final-Fan**… ähm, ich meine **The World Ends With You**-Universums einzutauchen, ist immer wieder eine Freude. Wenn Square Enix noch die hyperaktive Kamera in den Griff bekommen sollte, die gerade in den Boss-Kämpfen für einige wirre Momente sorgt, dann habe ich keine Bedenken, dass hier ein uneingeschränkter Hit auf uns zukommt!

**WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10**

**Final Fantasy X** bietet nach Meinung vieler Fans ein fantastisches Intro. Dieses ist auch in **Theatrhythm** enthalten.

Große Auswahl: Aus jedem Teil ist etwas dabei.

**Genre:** Musikspiel | **Entwickler:** Indieszero | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Sommer 2012

**SCREEN-INFO**
Die Bilder wurden von Square Enix zur Verfügung gestellt und entsprechen der Spielgrafik.

# THEATRHYTHM FINAL FANTASY

**Text** | Jonas Hilla

## Final Fantasy lädt zu einem Streifzug durch die letzten 25 Jahre ein.

Das **Final Fantasy**-Universum ist den passionierten Wii-und DS-Spielern eher weniger geläufig – nur einige wenige Teile kamen für die Nintendo-Konsolen heraus. Zusätzlich gab es einige Spin-offs der Serie: Gamecube-Besitzer durften mit dem Echtzeitrollenspiel **Final Fantasy Crystal Chronicles** vorliebnehmen, ebenso beliebt war das Strategie-Rollenspiel **Final Fantasy Tactics** für den GBA. Auf der Wii erschienen mehrere Fortsetzungen der **Crystal Chronicles**-Reihe, die aber leider nicht an die Genialität des GC-Titels herankamen. Jetzt feiert die **Final Fantasy**-Reihe ihren 25. Geburtstag, weswegen Square Enix pünktlich zu diesem Anlass **Theatrhythm Final Fantasy** herausbringt.

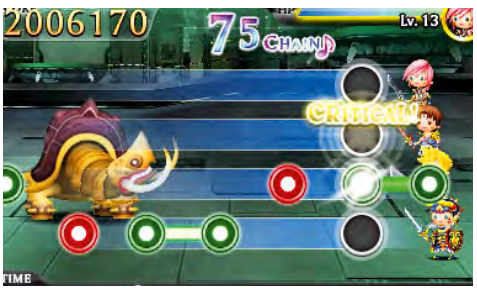
### Rhythmus im Blut

Optisch wirkt das Spiel durch seinen Knuddel-Look nicht wie ein typisches **Final Fantasy**, sondern erinnert vielmehr an Nintendos **Animal Crossing**-Reihe. Das Gameplay von **Theatrhythm** ist in drei Elemente aufgeteilt: In den Kampfsequenzen steuert ihr vier Figuren, die gegen ein Monster antreten, in Eventsequenzen werden Videos und Soundtracks aus vergangenen **Final Fantasy**-Teilen gezeigt und in den Feldsequenzen marschiert eure Spielfigur durch verschiedene Landschaften. Allerdings ist die Steuerung immer identisch – eure Aufgabe besteht darin, mit dem Stylus dem vorgegebenen Rhythmus zu folgen. Ihr tippt oder streicht über den Touchscreen, damit eure Helden angreifen oder beim Laufen schneller werden. In den Eventsequenzen sammelt ihr durch das richtige Taktgefühl Punkte und Erfolge.

### Jubiläumsausgabe

Wie eingangs erwähnt, erscheint **Theatrhythm** anlässlich des 25-jährigen Jubiläums der **Final Fantasy**-Reihe. Deshalb sind über 70 Videos aus nahezu allen, bisher erschienenen Teilen im Spiel enthalten und können im Eventmodus gespielt werden. Außerdem gibt es eine Story, welche stark an das 2009 erschienene **Dissidia Final Fantasy** erinnert: Die Götter Chaos und Kosmos weiten ihren Kampf auf den mystischen Raum namens Rhythm aus. Ein dort gelegener Kristall erschafft Musik. Chaos zerstört die Balance des Raums und droht, sie zu zerstören, worauf Kosmos ihre Krieger aussendet. Da die bisherigen **Final Fantasy**-Teile für ihre Geschichte und deren Präsentation bekannt sind, ist es durchaus fraglich, ob trotz des einseitigen Gameplays eine gute Geschichte erzählt wird. Allerdings können sich Fans der Serie auf eine Art „Best of **Final Fantasy**“ freuen. ■

Wanderung: Je besser ihr spielt, desto schneller rennt euer Chocobo.




Kettenreaktion: Spielt ihr fehlerfrei, häuft ihr mehr Punkte an.

**MEINUNG**
**JONAS HILLA**

*„**Final Fantasy** als Rhythmusspiel? Ich bin skeptisch …“*

Ich finde die Grundidee nicht schlecht. Angesichts der vielen **Final Fantasy**-Teile hat sich die Serie dieses Best-of schon lange verdient. Die kinematischen Zwischensequenzen waren wunderschön und erzählten stets eine packende Geschichte. Warum dann ein so simples Spielprinzip? Schlechte Rhythmusspiele gibt es wie Sand am Meer. Ich hoffe, dass **Theatrhythm Final Fantasy** nicht in dieselbe Kategorie rutscht.

**WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10**

## Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

# UNSER WERTUNGSSYSTEM

**Die Infokästen:**
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

**Die Meinungskästen:**
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

**Die Module:**
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

**Die Wertung:**
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

**Die Wertungsgrenzen:**
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

**INFOS ZUM SPIEL**

| DATEN | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 35,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

**TECHNISCHE ANGABEN**

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

**MEHRSPIELER & ONLINE**

| | |
|---|---|
| SINGLE-KARTEN-SPIEL | 1-2 |
| MULTI-KARTEN-SPIEL | 1-8 |
| ONLINE-SPIEL | 1-2 |

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

**INFOS ZUM SPIEL**

| DATEN | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 55,- |
| USK-FREIGABE | Keine Jugendfreigabe |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |

**TECHNISCHE ANGABEN**

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

| | |
|---|---|
| VIDEO | 480p/576i, 16:9/4:3 |
| AUDIO | Dolby Pro Logic II, Stereo |

**MEHRSPIELER & ONLINE**

| | |
|---|---|
| MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE | 4 |
| MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE | 2 |

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

**WERTUNGEN**

**PRO**
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

**CONTRA**
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 82 | 84 |

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

# ICONS

**N-ZONE-HIT**

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

**ONLINE**

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

**SPIEL DES MONATS**

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

**GESPIELT**

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

# USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

# Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

### Thomas Eder // trainiert …

**… für die Platzreife.** Nein – er hat nicht vor, noch weiter zuzunehmen und so sein Volumen bis zum Platzen auszudehnen, sondern ist derzeit einfach nur auf der Driving Range und den Übungsgolfplätzen anzutreffen. Gutes Spiel!

**… schon einmal potenzielle Wii-U-Titel auf der PS3.** Und wenn die neue Nintendo-Konsole dann endlich kommt, bekommen Kraus, Stange und Co. dann gleich einmal in Games wie **Tekken**, **Dirt 3** oder **Battlefield** ordentlich auf die Mütze!

### Christoph Kraus //stellt …

**… fest,** dass herkömmliche 1-Liter-Milchtüten beim ersten Ausgießen stets überschwappen und dass sich die Industrie unbedingt endlich ein besseres Verschluss-System einfallen lassen muss. Jawohl!

**… sich quer:** Solange **Tetris**, **Dr. Mario** und all die übrigen Virtual-Console-Spiele nicht zu zweit mit einem weiteren menschlichen Mitspieler spielbar sind (wie einst auf dem Game Boy), wird er sie tunlichst meiden. Basta!

### Sebastian Stange // hat endlich …

**… die Grillsaison eröffnet.** Endlich geben die Temperaturen ausführliches Fleischverbrennen her. Das wurde jüngst am ersten warmen Wochenende des Jahres mit 1,2 Kilogramm Steak gefeiert.

**… auf Sommerzeit umgestellt.** Toll, wie viel eine kleine Stunde ausmacht! Mit Sommerzeit wird der Feierabend viel heller und das sorgt für jede Menge Unternehmungslust. Sorry, liebe Spiele. Aber ihr macht erst mal Pause!

### Uwe Hönig // beschäftigt …

**… sich momentan mit Pandora's Tower** und hat sich vorgenommen, nach dem Durchspielen einen zweiten Durchgang zu wagen. Insgesamt bietet das Spiel sechs unterschiedliche Handlungsausgänge, aber um alle zu sehen, reicht die Zeit keinesfalls aus!

**… die Frage,** ob er sich gleich zum Launch der Wii U ein eigenes Gerät holen soll. Am Ende ist wahrscheinlich eh alles wie gewohnt: In der Nacht vor dem Erscheinen der neuen Konsole wird auf dem Media-Markt-Parkplatz campiert!

### Matthias Schöffel // wusste bisher nicht, …

**… dass Kollege Stange für die Zeitumstellung** verantwortlich ist. Der kriegt jetzt aber was zu hören. Hier eine Stunde weg, dann ein halbes Jahr später wieder drauf. So ein Quatsch. Stromsparen? Lachhaft. Selbst die Russen haben sich von diesem Unsinn schon verabschiedet.

**… was Menschen an e-Books finden.** Es gibt doch fast nichts Schöneres als ein gut gestaltetes Buch. Allerdings wiegt das, wenn es in Mengen auftritt, auch einiges. Die Aussicht auf den demnächst anstehenden Umzug könnte einen Umdenkprozess einleiten.

### David Mola // empfiehlt …

**… dem Kollegen Kraus,** vor dem ersten Ausgießen seiner 1-Liter-Milchtüte mit einer Schere ein kleines Luftloch in den oberen Teil der Verpackung zu stechen. Voilà, da schwappt nichts mehr über! Kleiner Tipp von Hausfrau zu Hausfrau ;).

**… allen N-ZONE-Lesern Pandora's Tower.** Die Kollegen Hönig und Schmid sind begeistert und mich hat die Vorschau in der letzten Ausgabe bereits überzeugt. Fein, dass auf der Wii nach wie vor noch guter Spielenachschub kommt.

## Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

### DAVID MARTIN

**… freut sich tierisch** auf **Epic Micky 2: Power of Illusion** (Nachfolger von **Castle of Illusion**, Mega Drive, 1990) für die Wii und den Nintendo 3DS und auf die hoffentlich epischen Abenteuer. Dass es sich beim Handheld-Ableger um einen Side-Scroller handelt, freut ihn beim zweiten **Disney Micky Epic** umso mehr.

### JONAS HILLA

**… erwartet voller Vorfreunde das neue Assassin's Creed.** Und dass es auch für die Wii U herauskommen wird, ist quasi ein Kaufgrund mehr für die neue Nintendo-Konsole. Wenn sich jetzt noch alteingesessene Serienveteranen wie Link und Samus dazugesellen, steht dem Erfolg der Wii U nichts im Weg!

### MAX DREWS

**… ist begeistert von Kid Icarus: Uprising.** Die Einbindung der AR-Karten ist so gut gelungen, dass er sich bereits zwölf zusätzliche aus dem Sternekatalog bestellt hat. Bleibt zu hoffen, dass nicht wieder die Sammelleidenschaft ausbricht, wie es bei **Yu-Gi-Oh!** der Fall war, denn das kann schnell sehr kostspielig werden.

### SEBASTIAN ZELADA

**… spielt in seinem Fußballverein gerade um den Aufstieg!** Nachts träumt er hingegen von den innovativen Tablet-Controller-Funktionen des neuen **FIFA** auf der Wii U. Taktik am Reißbrett erstellen, während des Spiels auf dem Controller die Aufstellung beeinflussen oder das System ändern. Was wäre das schön!

### LUKAS SCHMID

**… spielt in der nächsten Zeit im Freien.** Nachdem Lukas sich in den letzten Wochen tagelang für seine Vorschau- und Testberichte durch die Spielwelten von **The Last Story** und **Pandora's Tower** gekämpft hat, zieht er es bei den warmen Temperaturen derzeit vor, sich an der frischen Luft zu betätigen. Vorbildlich, Herr Schmid!

# MEINUNGSMACHE

## DIE GESCHMACKSPOLIZEI

| | CHRISTOPH KRAUS | SEBASTIAN STANGE | THOMAS EDER | UWE HÖNIG |
|---|---|---|---|---|
| TOP-TITEL | BIT.TRIP COMPLETE (Wii) | BIT.TRIP COMPLETE (Wii) | BIT.TRIP COMPLETE (Wii) | BIT.TRIP COMPLETE (Wii) |
| FLOP-TITEL | SUMMER STARS 2012 (Wii) | LANDW.-SIMUL. (3DS) | AAHH! (DSiWARE) | LANDW.-SIMUL. (3DS) |

### PANDORA'S TOWER (Wii)

∅ **WERTUNG: 7,75**
Test S. 52

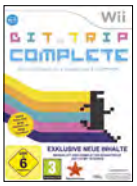
Einst wurden RPG-Freunde, die nur eine Wii besaßen, bitter vernachlässigt. Jetzt kommt ein Nintendo-RPG nach dem anderen heraus. **Pandora's Tower** ist zwar nix für mich, wohl aber für Genre-Fans! **8**

So sehr ich große, epische Spiele mag und so sehr mich die farbenfrohe Optik des Titels doch anspricht, so wenig gibt mir die recht schwülstige Story. Und der Fokus auf Action liegt mir nicht ganz so. **7**

Eines nach dem anderen: Ich hänge noch in **The Last Story** und werde das zuerst zu Ende spielen. Danach kommt **Pandora's Tower** dran, auf das ich seit einer Anspielsession schon sehr heiß bin! **8**

Eigentlich stehe ich auf Old-School-Rollenspiele mit rundenbasiertem Kampfsystem. **Pandora's Tower** setzt dagegen auf Echtzeit-Action, aber die tolle Optik hat mir richtig Lust auf das Spiel gemacht. **8**

### BIT.TRIP COMPLETE (Wii)




∅ **WERTUNG: 8,75**
Test S. 58

Wunderbar! So muss ein ordentliches Spiel mit hohem Nostalgiefaktor aussehen. Vor allem **Bit.Trip Runner** – nur eines von sechs Minispielen – rockt dermaßen, dass ich gar nicht genug davon bekommen kann. **9**

Toll, wenn cooles Design und simples, aber cleveres Gameplay aufeinandertreffen. Die **Bit.Trip**-Spiele sind originell und eigenwillig. Jeder Wii-Fan sollte mal reingespielt haben. Für mich ist die Reihe Kult! **9**

Genial: Ich liebe den Stil und das unkomplizierte Gameplay der **Bit.Trip-Titel**! Der abgefahrende Retro-Look in Verbindung mit den meist sehr coolen elektronischen Sounds hat es mir einfach angetan! **8**

Die **Bit.Trip**-Serie beweist, dass auch mit einfachen Gameplay-Mechaniken großer Spielspaß möglich ist. Außerdem finde ich die Retro-Optik super und freue mich über die komplette Serie auf einer Disc. **9**

### SUMMER STARS 2012 (Wii)

∅ **WERTUNG: 6,0**
Test S. 60

Was soll man zu einer weiteren Wii-Sportspielsammlung bloß sagen? Sie funktioniert zweifelsohne gut und bietet nette Disziplinen, allerdings habe ich so etwas Ähnliches schon besser gesehen. **6**

Nein, ich will nicht! Auch wenn mich Thomas und Christoph zwingen wollten, habe ich es nicht gemacht: Ich habe mir das Spiel nicht angesehen. Weil mir solche Spielesammlungen zum Hals raushängen! **?**

Schlecht gemacht ist diese Spielesammlung weder in spielerischer noch in technischer Hinsicht, doch gerade im Sommer möchte ich nicht vor der Glotze, sondern an der frischen Luft schwitzen! **7**

Ahhrgh! Wieder eine neue Sportspielsammlung! Obwohl **Summer Stars 2012** nicht schlecht ist und interessante Disziplinen wie Turmspringen und Mountainbiking bietet, kann ich so etwas nicht mehr spielen. **5**

### LANDWIRTSCHAFTS-SIM. (3DS)

∅ **WERTUNG: 6,0**
Test S. 63

Wer hätte das gedacht? Der Simulator ist auf dem 3DS gar nicht mal so verkehrt, wie man meinen könnte – aber nur, wenn man sich auf das sehr behäbige Spielkonzept und die schwache Grafik einlässt. **7**

Diese Spielereihe ist eines der großen Spiele-Mysterien für mich. Wieso verkauft sich so was trotz magerer Technik und wenig Spielspaß bei uns so gut? Wir Deutschen haben anscheinend Lust auf eher trockene Kost! **6**

Jawohl – jetzt wird auch auf dem 3DS gebuckelt und geschuftet! Die „Simulation" mag durchaus den einen oder anderen Spieler ansprechen – ich für meinen Teil werde damit nicht so recht warm. **6**

Wer den eher realistischen Look der Simulation mag, dürfte seinen Spaß haben. Aber wenn es um die Bewirtschaftung meiner Felder geht, zocke ich lieber einen Titel der **Harvest Moon**-Reihe. **5**

### BIT.TRIP SAGA (3DS)

∅ **WERTUNG: 7,25**
Test S. 62

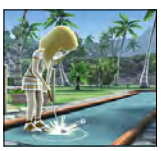
Die 3DS-Fassung der **Bit.Trip**-Kollektion unterscheidet sich nur marginal von der Wii-Fassung. Mich stören leichte Ruckler und der etwas langsamere Bildaufbau, sodass die Levels manchmal verwischen. **7**

Auf 3DS finde ich das Ding immer noch gut. Zugegeben: Für einen 3D-Modus war die Spielereihe nie gedacht, daher schiebe ich einfach den 3D-Regler nach unten und erfreue mich am genialen Gameplay! **8**

Auf der Wii hat mich lediglich der schwache Mehrspielermodus gestört, auf dem 3DS fehlt dieser gänzlich. Doch ist das nicht das einzige Problem: In 3D fällt es mir schwer, die Übersicht zu behalten! **7**

Die **Bit.Trip**-Minispiele im Retro-Look gefallen mir in der Wii-Variante eindeutig besser und so zeigt sich bei der Umsetzung für den 3DS, dass nicht jedes Spiel von einem „aufgezwungenen" 3D-Modus profitiert. **7**

### FUN! FUN! MINIGOLF! (3DSWARE)



∅ **WERTUNG: 7,5**
Test S. 75

Der 3D-Effekt ist zwar kaum wahrnehmbar, dennoch eignet sich **Fun! Fun! Minigolf!** gut für zwischendurch. Übrigens: Ein Spiel mit drei Ausrufezeichen im Titel? Da hänge ich doch glatt noch drei weitere dran!!! **8**

Schon komisch: 50 % der Redaktion sind passionierte Golfer. Der Herr Eder und ich. Logisch, dass wir beide den Titel ganz cool finden. Aber Minigolf geht halt immer. Und diese Fassung ist echt gut! **8**

Ich spiele virtuell wie real zwar lieber auf dem großen Platz, doch macht dieses Minigolf-Spiel zum Schnäppchenpreis richtig Spaß! Das Gameplay funktioniert, die Technik ist für ein Downloadspiel sehr gut! **7**

Die Steuerung gefällt mir gut und ermöglicht unkomplizierten Minigolf-Spaß. Außerdem hat mich der günstige Preis des Downloadspiels erfreut. Nur der 3D-Effekt ist nicht sonderlich berauschend. **7**

**Wann erscheint was?** **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

# Wii

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **APRIL/MAI** | | |
| Alvin & Die Chipmunks 3: Chipbruch | 505 Games | 3. Mai I 2012 |
| Battleship | Activision | 25. Mai I 2012 |
| Men in Black | Activision | 18. Mai I 2012 |
| Pandora's Tower | Nintendo | 13. April I 2012 |
| Zurück in die Zukunft: Das Spiel | Koch Media | 20. April I 2012 |
| **2012** | | |
| Attack at the Movies | 505 Games | 2012 |
| Battle vs. Chess | Topware | 2012 |
| Beat the Beat: Rhythm Paradise | Nintendo | 2012 |
| Cartoon Network Punch Time Explosion XL | F + F Distribution | 1. Juni I 2012 |
| Dance Sensation | 505 Games | 2012 |
| Dragon Quest Collection | Square Enix | 2012 |
| Dragon Quest X | Square Enix | 2012 |
| Enclave | Topware | 2012 |
| Everyone Sing | F + F Distribution | 1. Juni I 2012 |
| Lego Batman 2: DC Super Heroes | Warner Interactive | Sommer I 2012 |
| Merida | Disney Interactive | 19. Juli I 2012 |
| Project Zero 2: Wii-Edition | Nintendo | Frühjahr I 2012 |
| Skylanders Giants | Activision | 2012 |
| The Amazing Spider-Man | Activision | 2012 |
| Victorious: Hollywood Arts Debut | Namco Bandai | 2012 |
| We Sing 80's | Nordic Games | 2012 |
| Winter Sports 2012 | PQube | 2012 |

Pandora's Tower (Wii) — 13. April 2012

# 3DS

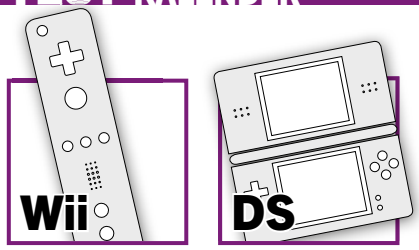
| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **APRIL/MAI** | | |
| 4 Elements | dtp Entertainment | 11. Mai I 2012 |
| Azada | dtp Entertainment | 11. Mai I 2012 |
| Battleship | Activision | 25. Mai I 2012 |
| Jewel Master: Cradle of Rome 2 in 3D | Rondomedia | 24. April I 2012 |
| Junior Games 3D | Rondomedia | 8. Mai I 2012 |
| Mario Tennis Open | Nintendo | 25. Mai I 2012 |
| Mein erstes Katzenbaby | THQ | 25. Mai I 2012 |
| Men in Black | Activision | 18. Mai I 2012 |
| Rythm Thief & der Schatz des Kaisers | Sega | 5. April I 2012 |
| Titanic Mystery 2: Mord auf der Titanic | Purplehills | 13. April I 2012 |
| **2012** | | |
| Animal Crossing | Nintendo | 2012 |
| Assassin's Creed: Lost Legacy | Ubisoft | 2012 |
| Boulder Dash XL 3D | Reef Entertainmant | Juni I 2012 |
| Bravely Default: Flying Fairy | Square Enix | Nicht bekannt |
| Carnival Games | Take 2 | 2012 |
| Centipede: Infestation | Namco Bandai | 2012 |
| Chocobo Racing 3D | Square Enix | 2012 |
| Crash Time 4 | PQube | 2012 |
| Dr. Kawashima | Nintendo | Nicht bekannt |
| Fire Emblem 3D | Nintendo | 2012 |
| Funky Barn 3D | Ubisoft | 7. Juni I 2012 |
| Harvest Moon: The Tale of Two Towns | Rising Star Games | 2012 |
| Heroes of Ruin | Square Enix | Frühjahr I 2012 |
| Kingdom Hearts: Dream Drop Distance | Square Enix | Sommer I 2012 |
| Lego Batman 2: DC Super Heroes | Warner Interactive | Sommer I 2012 |
| Luigi's Mansion 2 | Nintendo | 2012 |
| Monster 4x4 3D | Ubisoft | 7. Juni I 2012 |
| Monster Hunter Tri G | Capcom | 2012 |
| Paper Mario | Nintendo | 2012 |
| Petz Fantasy 3D | Ubisoft | 7. Juni I 2012 |
| Professor Layton 5 | Nintendo | 2012 |
| Professor Layton vs. Ace Attorney | Nintendo | Nicht bekannt |
| Puzzler World 2012 3D | Ubisoft | 7. Juni I 2012 |
| Rayman Origins | Ubisoft | 7. Juni I 2012 |
| Skylanders Giants | Activision | 2012 |
| Spirit Camera: The Cursed Memoir | Nintendo | 2012 |
| The Amazing Spider-Man | Activision | 2012 |

# DS/DSi

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **APRIL/MAI** | | |
| Battleship | Activision | 25. Mai I 2012 |
| Bejeweled 3 | Electronic Arts | 27. April I 2012 |
| Jewel Quest 5: The Sleepless Star | dtp Entertainment | 18. Mai I 2012 |
| Treasurs of Montezuma 2 | dtp Entertainment | 11. Mai I 2012 |
| **2012** | | |
| Battle vs. Chess | TopWare Interactive | 2012 |
| Inazuma Eleven 2: Blizzard | Nintendo | 2012 |
| Inazuma Eleven 2: Firestorm | Nintendo | 2012 |
| Lego Batman 2: DC Super Heroes | Warner Interactive | Sommer I 2012 |
| Merida | Disney Interactive | 19. Juli I 2012 |
| Pokémon Schwarz & Weiß 2 | Nintendo | Herbst I 2012 |
| Super Fossil Fighters | Nintendo | Nicht bekannt |
| The Amazing Spider-Man | Activision | 2012 |
| To-Fu Collection | Rising Star Games | 2012 |

Rythm Thief & der Schatz des Kaisers (3DS) — 5. April 2012

Mario Tennis Open (3DS) — 25. Mai 2012




# Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

**Wii**

Test S. 52

| TERMIN | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 13. April | Pandora's Tower | Nintendo |
| 20. April | Zurück in die Zukunft: Das Spiel | Koch Media |
| 3. Mai | Alvin & Die Chipmunks 3: Chipbruch | 505 Games |
| 18. Mai | Men in Black | Activision |
| 25. Mai | Battleship | Activision |

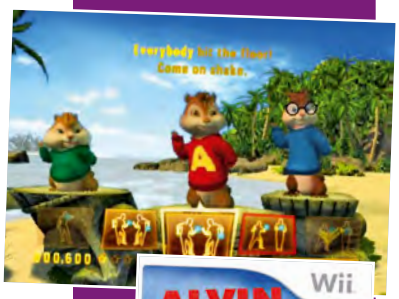
**DS**

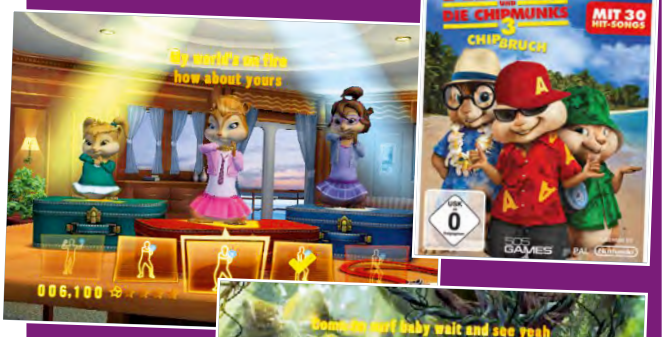
| TERMIN | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 27. April | Bejeweled 3 | Electronic Arts |
| 11. Mai | Treasurs of Montezuma 2 | dtp Entertainment |
| 18. Mai | Jewel Quest 5: The Sleepless Star | dtp Entertainment |
| 25. Mai | Battleship | Activision |

## 03.05. ALVIN & DIE CHIPMUNKS 3: CHIPBRUCH

**HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: MUSIKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT**

Wer den Kinofilm **Alvin & die Chipmunks 3** mochte, der dürfte auch mit diesem Machwerk seinen Spaß haben. Sechs spielbare Charaktere, darunter Alvin, Simon und Brittany, nutzen insgesamt über 50 Tanz-Moves, um das virtuelle Publikum mit 30 Chipmunk-Hits zum Kochen zu bringen.



## 25.05. BATTLESHIP

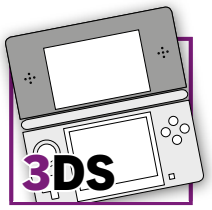
**HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: STRATEGIE**

**Battleship** basiert auf einem gleichnamigen, 200 Millionen Dollar teuren Science-Fiction-Film, der hierzulande ab dem 26. April im Kino zu sehen ist. Die Wurzeln des Films entstammen dem beliebten Strategie-Spiel „Schiffe versenken". Im Videospiel übernehmt ihr demnach die Befehlsgewalt über eine Navy-Flotte, die gegen eine außerirdische Streitmacht bestehen muss. In rundenbasierten Kämpfen kommandiert ihr Kampfschiffe, U-Boote oder Zerstörer und nutzt die Spezialfähigkeiten der verschiedenen Charaktere im Spiel.

## 18.05. MEN IN BLACK

**HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION**

**Men in Black 3** kommt ab dem 24. Mai in die deutschen Lichtspielhäuser und verspricht actionreiches Popcorn-Kino vom Feinsten! Das zugehörige Spiel verspricht bisher leider nur wenig, denn Activision rückt derzeit kaum Informationen heraus. Bei Redaktionsschluss war nur bekannt, dass sich die Hintergrundgeschichte des Spiels wohl nicht an der Handlung des Films orientieren wird. Außerdem sollen im Spiel **Men in Black** einige bislang unbekannte Aliens ihr Unwesen treiben!




# DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

| TERMIN | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 5. April | Rythm Thief & der Schatz des Kaisers | Sega |
| 13. April | Titanic Mystery 2: Mord auf der Titanic | Purplehills |
| 24. April | Jewel Master: Cradle of Rome 2 | Rondomedia |
| 8. Mai | Junior Games 3D | Rondomedia |
| 11. Mai | 4 Elements | dtp Entertainment |
| 11. Mai | Azada | dtp Entertainment |
| 18. Mai | Men in Black | Activision |
| 25. Mai | Battleship | Activision |
| 25. Mai | Mario Tennis Open | Nintendo |
| 25. Mai | Mein erstes Katzenbaby | THQ |

## 08.05. JUNIOR GAMES 3D

**HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT**

**Junior Games 3D** enthält insgesamt 35 jugendgerechte Minispiele wie 3 gewinnt, Air Hockey, Tic Tac Toe, Sudoku, Dart und sogar Mahjongg oder Schach. Grunsätzlich ist das alles ja schon mal nicht schlecht, jedoch gibt es bereits eine riesige Anzahl von Spielesammlungen der gleichen Machart. Wer also bereits schon Titel wie etwa **50 Denk- und Logikspiele** (auch von Rondomedia) besitzt, sollte sich den Kauf von **Junior Games 3D** genau überlegen.

## 27.04. BEJEWELED 3

**HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: GESCHICKLICHKEIT**

**Bejeweled** gehört zu den Mitbegründern eines ganzen Genres: Beim sogenannten 3-Match-Prinzip gilt es, mindestens drei gleichfarbige Steine zusammenzubringen, um diese dann letztendlich verschwinden zu lassen. Der neueste Teil der Serie erscheint nun für alle gängigen Systeme und Electronic Arts bringt erfreulicherweise auch eine Version für den DS auf den Markt. Insgesamt acht Spielmodi versprechen dabei schier unendlichen Puzzle-Spaß – nicht entgehen lassen!

## 11.05. AZADA

**HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT**

Bei **Azada** handelt es sich um ein Puzzle-Game im Stil von **Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter**. Um den Abenteurer Titus aus seinem Gefängnis zu befreien, müsst ihr euch den mysteriösen Herausforderungen von **Azada** stellen. Insgesamt warten im Spiel über 40 einzigartige Knobelaufgaben und Puzzles auf euch, die teilweise Gebrauch von den 3D-Fähigkeiten der aktuellen Nintendo-Mobilkonsole machen. So lässt sich der geheimnisvolle magische Fluch, der Titus gefangen hält, nur brechen, wenn ihr neben strategischem Geschick und logischem Denken zusätzlich auch noch über ein gutes Auge verfügt.

## 24.04. JEWEL MASTER: CRADLE OF ROME 2 IN 3D

**HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT**

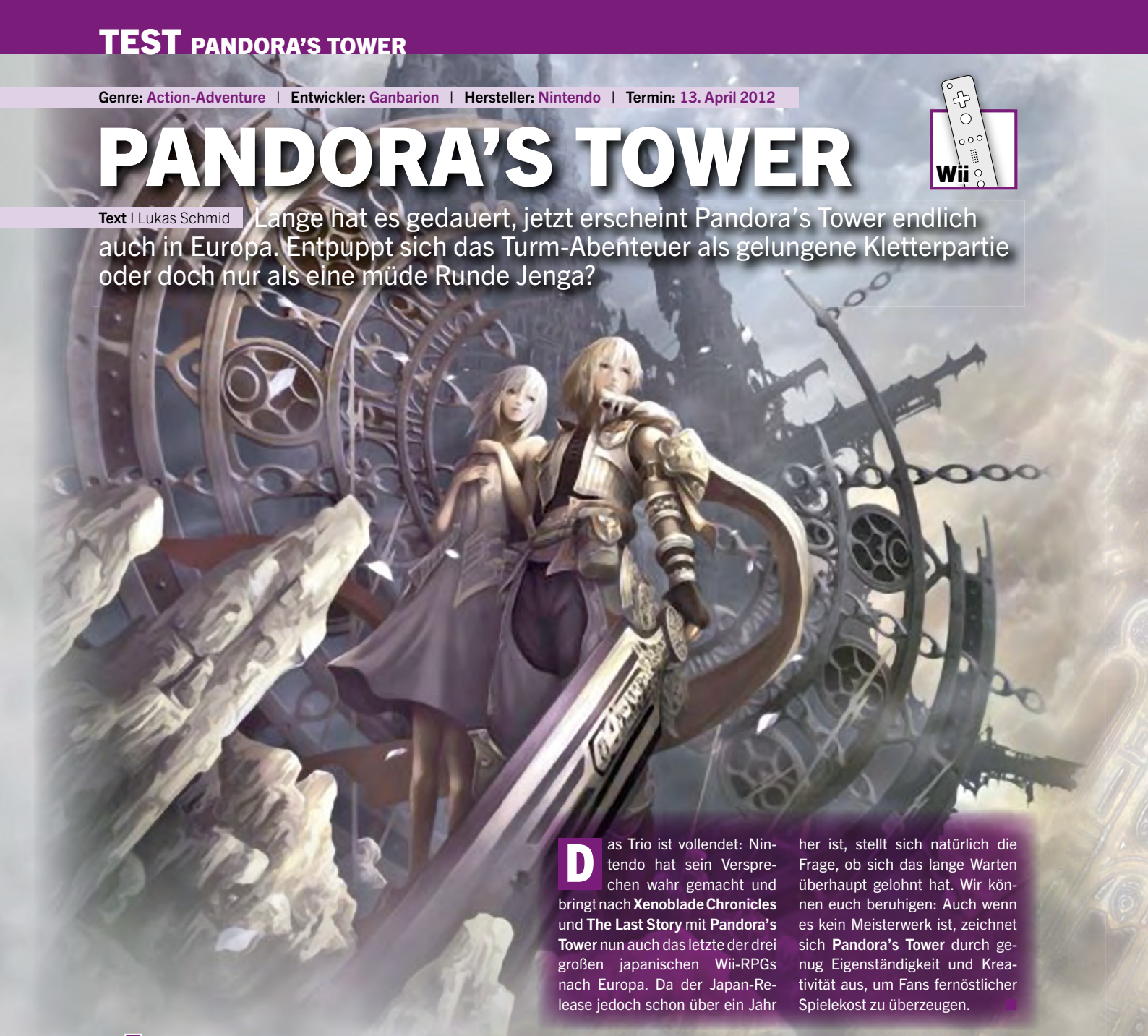
**Cradle of Rome 2** basiert auf dem 3-Match-Prinzip, das allerdings mit einer Art Wirschaftssystem verknüpft ist. Die auf dem Spielfeld verteilten Symbole bestehen aus Gold, Juwelen, Baumaterial oder Nahrung. Wie üblich müsst ihr Ketten aus drei oder mehr gleichen Symbolen bilden, um die Ressourcen eurem Konto gutzuschreiben. Nach einem beendeten Level dürfen die erbeuteten Schätze in eure römische Siedlung investiert werden, um ein blühendes Imperium zu erschaffen.

**Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Ganbarion | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 13. April 2012

# PANDORA'S TOWER

**Text** | Lukas Schmid

Lange hat es gedauert, jetzt erscheint Pandora's Tower endlich auch in Europa. Entpuppt sich das Turm-Abenteuer als gelungene Kletterpartie oder doch nur als eine müde Runde Jenga?



Das Trio ist vollendet: Nintendo hat sein Versprechen wahr gemacht und bringt nach **Xenoblade Chronicles** und **The Last Story** mit **Pandora's Tower** nun auch das letzte der drei großen japanischen Wii-RPGs nach Europa. Da der Japan-Release jedoch schon über ein Jahr her ist, stellt sich natürlich die Frage, ob sich das lange Warten überhaupt gelohnt hat. Wir können euch beruhigen: Auch wenn es kein Meisterwerk ist, zeichnet sich **Pandora's Tower** durch genug Eigenständigkeit und Kreativität aus, um Fans fernöstlicher Spielekost zu überzeugen.

## FAQs

**Wie ist der Schwierigkeitsgrad von Pandora's Tower ausgefallen?**
Mit dem Großteil des Abenteuers werden auch unerfahrene Spieler kein Problem haben. Die Türme haben zwar einige knackige Passagen zu bieten, lassen sich aber dennoch allesamt recht problemlos meistern. Ganz anders sieht es bei den Bossgegnern aus: Die erweisen sich oftmals als unheimlich schwer und erfordern schnelle Reflexe, viel Geduld, jede Menge Heil-Items und gute Nerven. Wer eine Herausforderung sucht, wird sie mit **Pandora's Tower** definitiv finden!

**Bietet das Spiel, wie auch Xenoblade Chronicles und The Last Story, einen New Game Plus-Modus?**
Auch **Pandora's Tower** ist nicht vorbei, sobald der Abspann gelaufen ist. Nach Spielende könnt ihr die dreizehn Türme in beliebiger Reihenfolge noch einmal spielen und behaltet dabei Level, Items und euren Beziehungsstatus aus dem ersten Durchgang. Einige Elemente, wie eine zusätzliche Waffe und Gegenstände von Monstern, könnt ihr beim ersten Mal sogar noch gar nicht erlangen. Wer das Spiel zu 100% erleben will, muss beziehungsweise darf also noch einmal ran.

**Action-Adventure oder Rollenspiel – als was würdet ihr Pandora's Tower bezeichnen?**
Das Wii-Abenteuer enthält zwar einige Rollenspiel-Elemente, diese stehen aber eher im Hintergrund. Die meiste Zeit verbringt ihr damit, Rätsel zu lösen, Gegner zu verdreschen und die Beziehungen der Protagonisten zu verbessern. Die Attribute eures Helden verbessern sich mit jedem Levelanstieg automatisch, ansonsten könnt ihr die Werte durch Items und Waffenverbesserungen steigern. Trotz dieser leichten RPG-Ansätze solltet ihr kein Rollenspiel erwarten.

**Wie lange brauche ich, um zum Abspann von Pandora's Tower zu gelangen?**
Die Spielzeit von **Pandora's Tower** variiert je nachdem, wie viel Arbeit ihr in die Beziehung eures Helden zu seiner Liebe Helena steckt. Ist euch das Techtelmechtel egal und ihr wollt einfach nur Gegner klopfen, könnt ihr etwa 20 Stunden einplanen – Neustarts aufgrund der sehr schweren Bosse nicht mitgerechnet. Liegt euch die holde Maid und damit auch das beste Ende am Herzen, werdet ihr hingegen mehr als doppelt so lange beschäftigt sein.

**Die Story klingt ziemlich düster – für welche Altersgruppe ist das Spiel geeignet?**
Von der USK-Freigabe ab 12 Jahren waren wir ein wenig überrascht, wir hätten eigentlich mit 16 gerechnet. Die Atmosphäre von **Pandora's Tower** ist nämlich ziemlich bedrückend, es werden anspruchsvolle Themen wie Beziehungsprobleme behandelt und auch mit Horror-Elementen wird nicht gespart – Helena in ihrer mutierten Form gereicht jedem **Resident Evil**-Boss zur Ehre. Wir heißen diesen Umstand gut, denn auf der Wii sieht man derart ernste Unterhaltung eher selten.

## DIE DREIZEHN TÜRME

Zwar werdet ihr beim Spielen von **Pandora's Tower** viel Zeit darauf verwenden, das Verhältnis zwischen Aeron, dem Helden, über den ihr die Kontrolle übernehmt, und der von einem Fluch befallenen Helena zu verbessern. Der Großteil des Gameplays findet jedoch in den insgesamt dreizehn Türmen des Abenteuers statt. Wer schon einmal irgendeinen **Zelda**-Teil gespielt hat, dem werden diese Türme vom Aufbau und den diversen Herausforderungen, die ihn darin erwarten, recht bekannt vorkommen. Es ist nämlich nicht von der Hand zu weisen, dass die Action-Adventure-Reihe aus dem Hause Nintendo für **Pandora's Tower** als Inspiration diente. Ihr startet stets im Erdgeschoss der verschiedenen Türme und müsst schlussendlich zu einer großen Tür in der Turmspitze gelangen, hinter welcher der jeweilige Bossgegner des Dungeons auf euch wartet. Natürlich könnt ihr da aber nicht einfach hinaufspazieren: Erst müsst ihr die Ketten sprengen, welche die großen schweren Türflügel versperrt halten. Dazu sucht ihr die über den ganzen Turm verteilt nach den Verankerungen der zentnerschweren Ketten und zerstört diese. Auf eurem Weg stellen sich euch zahlreiche, mal schwerere, mal leichtere Gegner in den Weg. Habt ihr genug davon erledigt, steigt euer Erfahrungslevel, ohne dass ihr aktiv darauf Einfluss nehmen könnt. Neben reiner Muskelkraft ist jedoch auch euer Verstand gefragt, denn immer wieder müsst ihr Umgebungsrätsel lösen, um weiterzukommen. Diese reichen von leichten Schieberätseln und Schaltern, die ihr betätigen müsst, bis hin zu Aufgaben, die den kreativen Einsatz eurer Kette erfordern. Generell sind die Aufgaben aber eher einfach ausgefallen, sodass ihr nur selten nicht wisst, wie es weitergeht. Neben Kämpfen und Kopfnüssen sind Kletterpassagen der dritte Gameplay-Schwerpunkt des Spiels: Ihr müsst, meist mithilfe eurer Kette, Abgründe überwinden, euch an Stangen schwingen und andere akrobatische Meisterleistungen vollführen. Zu Beginn des Spieles gehen alle drei Spielelemente nahtlos ineinander über, mit der Zeit offenbaren sich allerdings ein paar Schwächen: So sind etwa die Türme oftmals ähnlich aufgebaut. Zudem sorgt die manchmal ungenaue Steuerung in den Geschicklichkeitspassagen, in Verbindung mit der starren Kameraperspektive, für den einen oder anderen ungewollten Bildschirmtod. Dennoch machen die Turmerkundigungen Spaß, zumal sich die Bauten bezüglich der Thematik (Feuer, Wasser, Eis und viele mehr) stark unterscheiden.

So eine Statue wartet im Eingangsbereich jedes Turmes auf euch. Die Anzahl der Ketten in den Händen verrät, wie viele davon ihr zerstören müsst.

Aufwärts: Im sechsten Turm ist es eure Aufgabe, die Aufzugschienen in Gang zu bringen, um auf diesem Wege weiter nach oben zu gelangen.

Feuriges Vergnügen: Thematisch unterscheiden sich die Türme stark – leider ist der generelle Aufbau der Dungeons trotzdem recht ähnlich.

Beschwingt: Mithilfe eurer Kette überwindet ihr in bester Indiana-Jones-Manier viele Abgründe, die ohne dieses Hilfsmittel unpassierbar wären.

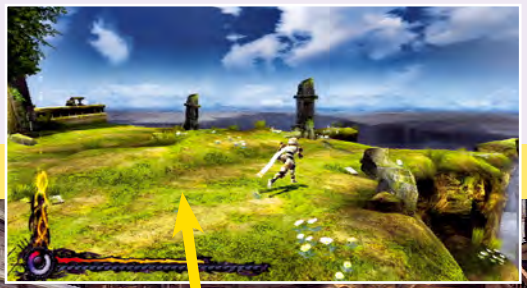
## DAS KAMPFSYSTEM

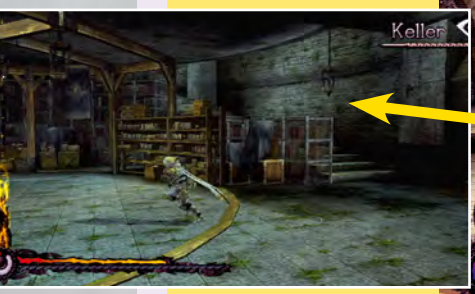
Während sich die Bosskämpfe stets anders spielen, ist die Vorgehensweise gegen normale Gegner immer recht ähnlich. Euch stehen zwei verschiedene Grundangriffe zur Verfügung, einmal ein Nahkampfangriff mittels eurer Primärwaffe und ein Fernangriff mit eurer Kette. Zusätzlich existieren jedoch noch Spezialangriffe: So könnt ihr eure Nahkampfwaffe aufladen und einen besonders starken Schwall von Schlägen auf die Feinde niedergehen lassen. Mit der Kette könnt ihr die Bösewichte zudem im Kreis drehen, sie fesseln, sie gegen andere Monster schleudern, sie aus der Ferne schlagen und noch einige weitere Angriffe ausführen. Die Benutzung der Kette setzt dabei voll auf Bewegungssteuerung, die zwar meistens auch funktioniert, jedoch ab und an nervige Aussetzer hat. Die Auseinandersetzungen machen aufgrund der vielen Möglichkeiten, sie zu bestreiten, zwar Spaß, jedoch findet man schon schnell raus, welche Angriffe gegen 99 Prozent der Feinde am effektivsten sind, sodass man die verschiedenen Möglichkeiten anschließend kaum noch nutzt. Gegner, die sich ein wenig individueller zur Wehr setzen, hätten hier Abhilfe schaffen können.

Dreschflegel: Mit den Standardwaffen wie dieser Sense heizt ihr den Bösewichten im Nahkampf ein.

Die Kette hält einige verschiedene Funktionen bereit. So könnt ihr damit Gegner in die Ferne schleudern … … oder sie gegen weitere Widersacher schmettern. Leider setzt die Steuerung aber manchmal aus.

## DAS OBSERVATORIUM



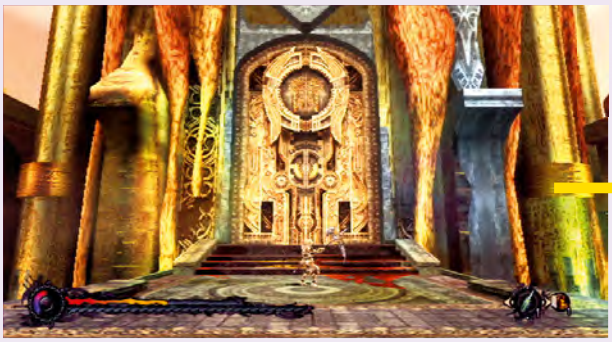


Dieser Wohnraum stellt den Dreh- und Angelpunkt des Observatoriums dar. Von hier aus gelangt ihr vor das Haus und zu den Türmen, zu Mawdas Laden, in den Keller sowie in den hinteren Außenbereich.

Das Observatorium, die Hub-World von **Pandora's Tower**, ist nicht allzu groß ausgefallen. Trotzdem ist es den Entwicklern gelungen, eine Menge liebevolle Details darin zu verstecken. Hier könnt ihr unter anderem schlafen, um eure Energie wieder aufzufüllen, mit Helena reden, im Laden eurer seltsamen Begleiterin Mawda Items und Ausrüstungsgegenstände kaufen und alle Ecken und Enden des Gebäudes sowie des Außenbereiches erkunden. Auf diese Weise findet ihr zum Beispiel Heil-Items oder Schriftstücke, die Helena auf euer Bitten hin übersetzt. Anschließend könnt ihr sie im Laden verkaufen. Je nachdem, an welchem Punkt im Spiel ihr euch gerade befindet, könnt ihr übrigens andere Gegenstände finden. Besonders schön finden wir, dass das Observatorium, obwohl es nur von drei Personen bewohnt wird, sehr lebendig wirkt: Vögel fliegen durch die Lüfte, Helena sitzt nicht nur an einer Stelle herum, sondern geht regelmäßig verschiedenen Aktivitäten nach und durch Geschenke, die ihr der holden Maid übergebt, verändert sich die Einrichtung des Hauptraumes im Laufe des Spieles sichtbar. Trotz der geringen Größe wird euch im Observatorium also bestimmt nicht so schnell langweilig.

## CHEFSACHE

Was haben wir während des Tests von **Pandora's Tower** geflucht! Nicht weil das Spiel schlecht wäre, sondern weil die Endgegner unheimlich schwer sind. Während ihr die Bosse der ersten zwei Türme noch ohne größere Probleme fertig machen könnt, zieht der Schwierigkeitsgrad danach rasant an. Ohne eine entsprechend große Zahl von Heil-Items, ein überlegtes Vorgehen und sehr gute Reflexe segnet ihr öfter das Zeitliche, als euch lieb sein kann. Umso befriedigender ist es dafür, sobald ihr die Obermotze endlich in die Knie gezwungen habt. Eure Aufgabe ist es, das Meisterfleisch, den Schwachpunkt eures Widersachers, mit der Kette zu bearbeiten und den Fleischbatzen anschließend zu erringen, um ihn Helena als Mahlzeit überbringen zu können. Die Vorgehensweise während der Kämpfe ist aber stets ganz anders, sodass ihr euch auf jeden Endgegner ganz individuell einstellen müsst. Entfernt erinnerten uns einige der Auseinandersetzungen übrigens an den PlayStation-2-Klassiker **Shadow of the Colossus**. Alleine schon aufgrund der toll gemachten Bosskämpfe sollten Spieler, die eine echte Herausforderung nicht scheuen, den Kauf von **Pandora's Tower** also ins Auge fassen.



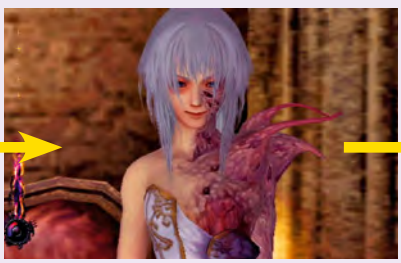
Jemand zu Hause? Hinter solchen Türen warten die Bossgegner auf euch. Bereitet euch besser gut vor und kauft einige Heiltränke …

… denn eure Gegner besitzen sowohl große Stärke als auch viel Ausdauer. Hier geben wir gerade dem Boss des sechsten Turmes Saures.

## DER SCHÖNE UND DIE BESTIE

Eigentlich ist das Beziehungssystem zwischen Protagonist Aeron und seiner Angebeteten Helena gut gelungen und auch die Idee, dass ihr die Schönheit regelmäßig mit Fleisch versorgen müsst, gefällt. Eigentlich, denn Helenas unaufhaltsame Mutation bringt mit sich, dass ihr ständig zu ihr ins Observatorium zurückkehren müsst. Je länger ihr damit wartet, desto mehr mutiert sie zum Monster, ist die entsprechende Anzeige am Bildschirmrand ganz geleert, heißt es zudem „Game Over". Im Endeffekt bedeutet das, dass ihr gut drei bis viermal mittendrin Pause machen müsst, um Fleisch, das ihr von diversen Standard-Feinden gewinnt, zum Observatorium zu schleifen. Das trägt zwar tendenziell dazu bei, die Beziehung zwischen den beiden Protagonisten enger wirken zu lassen, allerdings nervt dieses ständige Backtracking schon bald ungemein. Zudem dürfen Komplettionisten nicht warten, bis sich Helena schon halb verwandelt hat, da die Beziehung zwischen ihr und Aeron ansonsten darunter leidet. Das heißt, dass euch sogar noch weniger Zeit bleibt, bevor ihr wieder einen mühsamen Rückweg antreten müsst. Es wäre schön gewesen, wenn die Entwickler die Zeit, bevor Helena sich verwandelt, zumindest verdoppelt hätten – damit wäre uns Spielern viel Frust erspart geblieben. Abseits von Helenas fleischlichen Gelüsten könnt ihr die Beziehung zu ihr verbessern, indem ihr mit ihr plaudert und ihr Geschenke überreicht, die ihr in Mawdas Laden kauft. Je nachdem, wie gut das junge Liebespaar sich am Ende des Spiels versteht, wartet als Belohnung für eure Bemühungen eines von fünf verschiedenen Enden auf euch.

Wandelbar: Ist der Fluch, wie an der runden Anzeige zu sehen, eingedämmt, geht es Helena gut …



… lasst ihr eure Pflichten hingegen schleifen, bricht das Monster in ihr hervor. Wartet ihr noch länger …

… ist von Helenas einstiger Schönheit nicht mehr viel übrig. Fleischnachschub ist ihre einzige Rettung!

## TECHNISCH NICHT GANZ AM PULS DER ZEIT

Technisch macht **Pandora's Tower** eine recht gute Figur. Die diversen Bossmonster sind abwechslungsreich und liebevoll gestaltet, ebenso euer Held und seine Begleiter, und die wenigen vorgerenderten Zwischensequenzen überzeugen mit gut choreografierter Action. Dennoch hat man das Gefühl, als hätte das Abenteuer schon einige Jahre auf dem Buckel: Detailreiche Texturen weisen nur die wenigsten Objekte auf, manche Abschnitte in den Türmen sehen sich recht ähnlich und aufwendige Effekte in den Auseinandersetzungen mit den Gegnern sind Mangelware. Zudem habt ihr, abgesehen von einigen bewussten Ausnahmen wie dem Aussichtspunkt am Dach des Observatoriums, stets nur einen sehr geringen Ausschnitt der Welt im Sichtfeld: Die starre Kameraperspektive erlaubt euch nur selten ausschweifende Ausblicke. Wäre **Pandora's Tower** vor drei, vier Jahren erschienen, hätte es dennoch zu den hübscheren Wii-Spielen gezählt, inzwischen beweisen aber grafische Leckerbissen wie **Skyward Sword** oder **The Last Story**, dass es auch besser geht. Wenig zu meckern gibt es hingegen beim Sound. Wie von **Xenoblade Chronicles** und **The Last Story** gewohnt, sprechen die Figuren mit einem angenehmen britischen Akzent – lediglich das ständige Gestöhne von Helena während ihrer Mutationen ging uns nach einer Weile auf die Nerven. Bei der Musik gehen die Entwickler übrigens einen ungewöhnlichen Weg: Viele der Lieder sind leicht abgewandelte Versionen klassischer Stücke von Komponisten wie Verdi, Liszt und Smetana.

Das „Requiem" des großen italienischen Komponisten Guiseppe Verdi (1813–1901) dient als Titellied des Spiels.

Grau in grau in grau: An einigen Stellen des Rollenspiels hätten wir uns doch etwas mehr farbliche Abwechslung bei der Spielumgebung gewünscht.

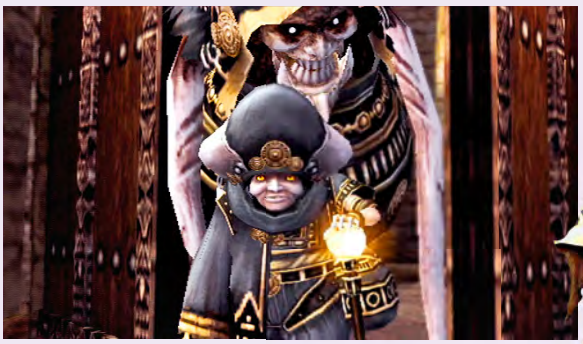
Traumhafter Ausblick: Eine freie Sicht auf weitläufige Areale wie etwa hier im hochgelegenen Observatorium gibt es in **Pandora's Tower** leider nur selten.

## DIE LIMITED EDITION

**Xenoblade Chronicles** und **The Last Story** haben es vorgemacht: Wie die beiden anderen von Nintendo vertriebenen Abenteuer erscheint auch **Pandora's Tower** in einer limitierten Ausgabe. Leider kann diese Sammleredition, was den Inhalt anbelangt, nicht ganz mit denen der anderen beiden Spiele mithalten. Während **Xenoblade Chronicles** einen exklusiven roten Classic Controller bot und die Special Edition von **The Last Story** eine Metallhülle, ein kleines Buch mit Artworks und eine CD mit Musikstücken aus dem Spiel enthielt, verzichtet **Pandora's Tower** auf eine Musik-CD und beschränkt sich auf die Metallhülle und das Artwork-Book. Allerdings geht der Preis mit knapp zehn Euro mehr im Vergleich zur normalen Version in Ordnung – und echte Sammler werden so oder so zugreifen. Das Büchlein ist zudem nett gemacht und beinhaltet eine Vielzahl schön gezeichneter Bilder eurer Helden, der Spielumgebungen und der zahlreichen Feinde. Wer die zehn Euro zusätzlich locker machen kann, darf also zugreifen, sollte sich von dem Paket allerdings nicht zu viel erwarten.

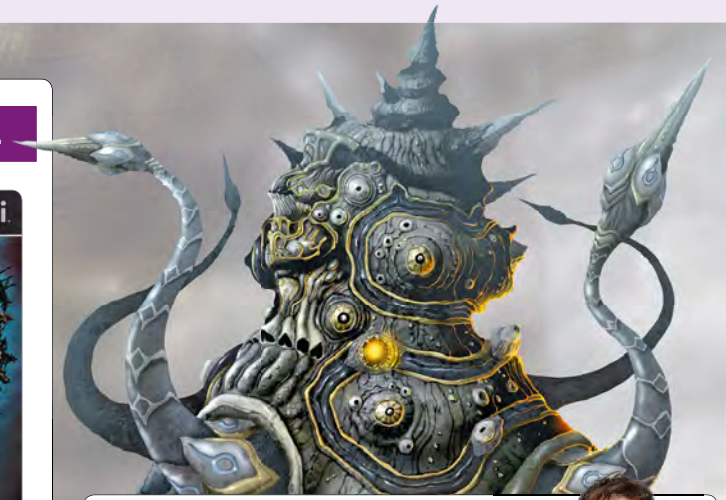
# FESSELNDE STORY, TOLLE ATMOSPHÄRE

Einer der ansprechendsten Aspekte von **Pandora's Tower** ist ohne Zweifel die ungewöhnliche, schräge und gut durchdachte Hintergrundgeschichte: In einem Land, in dem die Menschen aus religiösen Gründen Vegetarier sind, übernehmt ihr die Kontrolle über Aeron, einen jungen Soldaten, der in einer Beziehung mit der jungen Schönheit Helena ist. Das Glück währt allerdings nur kurz, denn ein schrecklicher Fluch, der Helena nach und nach in eine schreckliche Bestie verwandeln lässt, lastet auf eurer Liebsten. Die einzige Möglichkeit, ihn umzukehren: Ihr müsst dreizehn Endgegner in dreizehn verschiedenen Türmen besiegen und Helena das Fleisch der Ungeheuer bringen. Nur wenn sie ihre religiöse Überzeugung überwindet und herzhaft zubeißt, kann die Mutation zum Monster abgewendet werden. Im Verlauf der Handlung erfahrt ihr, wie es zu dem Fluch kam. Ohne euch zu viel verraten zu wollen, können wir sagen, dass die Handlung trotz einiger verworrener Stränge sehr spannend und ansprechend ist. Die omnipräsente einsame Grundstimmung sowie das Design der Figuren und der Monster im Turm tragen viel zur Atmosphäre bei. Ein wenig erinnerten die Geschichte und die Protagonisten uns an die Filme des japanischen Filmstudios Ghibli (**Chihiros Reise ins Zauberland**, **Ponyo**), lediglich gerichtet an eine ältere Zielgruppe.



Mysteriös: Was hat es mit eurer seltsamen Begleiterin Mawda auf sich? Arbeitet sie für oder gegen euch?

Kreuzprobleme: Wie dieses Tattoo, das Mal des Fluches, auf Helenas Rücken kam, findet ihr im Spielverlauf heraus.



## INFOS ZUM SPIEL

**DATEN**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |

**TECHNISCHE ANGABEN**

| | |
|---|---|
| STEUERUNG | Wii-FB+Nunchuk |
| VIDEO | 480p/576i, 16:9/4:3 |
| AUDIO | Dolby Pro Logic II, Stereo |

**MEHRSPIELER & ONLINE**

| | |
|---|---|
| MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE | - |
| MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE | - |
| ONLINE-FUNKTIONEN | - |

## MEINUNG • LUKAS SCHMID

*„Kreative Story, weniger kreatives Gameplay"*

**Mein Vorurteil ›** Die schräge Hintergrundgeschichte finde ich interessant – hoffentlich kann das Gameplay da mithalten.

Die Atmosphäre von **Pandora's Tower** hat mich positiv überrascht – hier wird eine vielschichtige, fesselnde Handlung erzählt und gleichzeitig mit den Klischees japanischer Spiele-Stories hantiert, ohne diesen zu erliegen. Ebenfalls gelungen, aber weniger mitreißend fand ich das eigentliche Gameplay: Euch erwartet Standard-Action-Adventure-Kost, angereichert mit nicht allzu tiefgreifenden RPG-Elementen. Trotz verschiedener Ansätze spielen sich alle Türme zudem relativ gleich. Gut gefielen mir hingegen das Beziehungssystem zwischen Aeron und Helena sowie die anspruchsvollen Bosskämpfe. Lediglich etwas weniger Backtracking wäre wünschenswert gewesen.

## WERTUNGEN

**PRO**

- Gelungene Atmosphäre
- Interessante Geschichte
- Knackige Bosskämpfe
- Fünf verschiedene Enden
- Viel zu tun …

**CONTRA**

- … aber wenig Abwechslung
- Unspektakuläre Grafik
- Ständiges Backtracking
- Steuerungsmacken

**GRAFIK** 7

**SOUND** 8

**STEUERUNG** 7

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 81 | -- |

**Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Gaijin | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** 23. März 2012

# BIT.TRIP COMPLETE

**Text** | Sebastian Zelada

Die bislang nur über Wii-Ware erhältlichen Bit.Trip-Spiele kommen gebündelt und mit neuen Levels im Gepäck in den Laden. Retro-Spaß ahoi!

Für Wii-Ware-Spieler sind die **Bit.Trip**-Spiele seit bereits knapp drei Jahren ein Geheimtipp. Mit **Bit.Trip Complete** presst der Hersteller Rising Star Games nun alle sechs bisher erschienenen Spiele der kultigen Serie auf eine DVD und packt obendrein für jedes Spiel 20 neue Levels dazu. Liebevolle, farbenfrohe 8-Bit-Retro-Ästhetik, simples, aber süchtig machendes Gameplay und eine präzise Steuerung sind die Markenzeichen der **Bit.Trip**-Games. Trotz aller Einfachheit der Spielkonzepte stellen die sechs Titel den Spieler vor anspruchsvolle Herausforderungen.

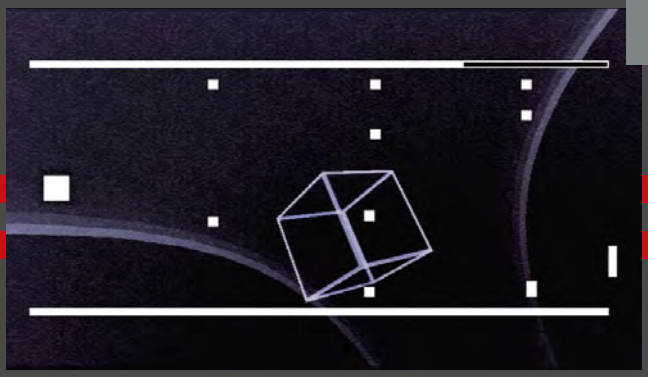
### + Rhythmus im Blut

**Bit.Trip Beat** und der Nachfolger **Flux** erweisen sich als spaßige **Pong**-Klone, in denen ihr anrauschende bunte Bits zurückschießen müsst. Sind deren Bewegungen anfangs noch leicht einzuschätzen, werden die Flugmuster mit der Zeit immer unberechenbarer. Verfehlt ihr zu viele Bits, wechselt das Spiel in einen Schwarz-Weiß-Modus: eure letzte Chance, euer Ableben zu verhindern! Kämpft ihr euch zurück, geht es in Farbe weiter – schafft ihr es nicht, grüßt der Game-Over-Screen. Besonders schön ist der interaktive elektronische Soundtrack, der bei allen **Bit.Trip**-Spielen zum Einsatz kommt und der Packung sogar als Extra-CD beiliegt. Er ist nicht nur atmosphärisch, sondern fungiert auch als Hilfe: Jede eurer Aktionen wird mit einem Audioeffekt untermalt, der sich nahtlos in die Spielmusik einfügt. Durch den entstehenden Rhythmus fällt es leichter, sich bestimmte Muster einzuprägen und zu erkennen. Ein tolles Feature, auch wenn es nicht bei al-

Großartig: Trefft ihr in **Bit.Trip Beat** die Bits perfekt und in Serie, hagelt es Bonuspunkte und die Hyperanzeige unten rechts erscheint.

Schatzjäger: In den farbenfrohen Bonus-Levels von **Runner** sammelt ihr mit Commander Video Goldbarren ein. Bei je nur einem Versuch ein schweres Unterfangen.

Bit-Gewitter: In **Flux** müsst ihr nicht nur die eckigen Bits zurückschießen, sondern zu allem Überfluss auch noch den nahenden Kugeln ausweichen.



Letzte Chance: Schaltet das Bild in den Schwarz-Weiß-Modus, solltet ihr schleunigst punkten, sonst heißt es leider Game Over!

len Spielen der Serie einen echten Mehrwert bietet.

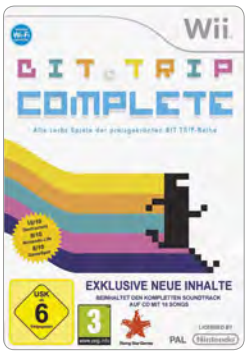
### ✚ Genial einfach – einfach genial

**Bit.Trip Core** ist eine Variation von **Beat/Flux**, in der ihr auf heranfliegende Bits mittels eines Lasers schießt. In **Void** steuert ihr eine schwarze Wolke, die größer wird, indem sie heranfliegende schwarze Bits absorbiert, und vermeidet deren weißen Gegenstücke. Diese kosten euch bei Berührungen Punkte und schrumpfen die Wolke auf ihre ursprüngliche Größe. In **Fade** und **Runner** steuert ihr schließlich die 8-Bit-Figur Commander Video. **Void** ist dabei wohl das gewöhnlichste Spiel der Serie und präsentiert sich als klassischer 2D-Shooter der alten Schule. **Runner** kommt zwar ebenfalls recht konventionell daher, erweist sich aber als Jump & Run mit extrem hohem Suchtpotenzial. Commander Video rennt selbstständig durch die 2D-Levels. Ihr lasst ihn lediglich springen, rutschen, kicken und blocken. Klingt simpel, hat es jedoch in sich und verlangt euch höchste Konzentration und Geschicklichkeit ab. Trotz einiger Trial-and-Error-Momente kommt jedoch kaum Frust auf und selbst angesichts des knackigen Schwierigkeitsgrades habt ihr nie das Gefühl, dass das Spiel unfair wäre.

### ⛔ Steuerungslust und Mehrspielerfrust

Ein Lob geht an die Steuerung, die stets präzise und unmittelbar auf eure Eingaben reagiert. Wer Retro-Feeling in geselliger Runde erleben will, kann sich bis zu drei Freunde ins Boot holen. **Runner** und **Fate** sind jedoch nur alleine spielbar! Allzu viel Freude macht das aufgesetzt wirkende Mehrspielertreiben ohnehin nicht. Richtig spaßig ist der Multiplayer nur in **Beat/Flux**. Wer sich mit den Besten der Welt in **Bit.Trip** vergleichen möchte, der kann das im Gegensatz zum 3DS-Ableger **Bit.Trip Saga** (Test weiter hinten im Heft) über Online-Leaderboards tun. ■

## INFOS ZUM SPIEL




| DATEN | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 25,- |
| USK-FREIGABE | Ab 6 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Englisch |
| **TECHNISCHE ANGABEN** | |
| STEUERUNG | Wii-Fernbedienung, Nunchuk |
| VIDEO | 480p/576i, 16:9/4:3 |
| AUDIO | Stereo |
| **MEHRSPIELER & ONLINE** | |
| MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE | - |
| MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE | 4 |
| ONLINE-FUNKTIONEN | Bestenlisten |

Orientierungsschwierigkeiten: In **Core** kommen die Bits manchmal aus allen Himmelsrichtungen. Hier läuft es zum Glück gerade etwas gemächlicher ab.

## MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

*„Spielesammlung mit Atari-2600-Flair“*

**Mein Vorurteil ›** Ob mich der Trip zurück zu den Anfängen der Videospiele länger als ein paar Minuten fesseln kann?

Und wie! Die Spiele der **Bit.Trip**-Sammlung sind zwar in Grafik und Gameplay simpel gehalten, doch das muss noch lange nicht schlecht sein. Ja, es wird meist nur mit ein, zwei Knöpfen gesteuert oder die Wii-Fernbedienung geneigt. Doch wer sich auf diese audiovisuell perfekt eingefangene Zeitreise ins Gameplay der Achtziger einlässt, wird dessen Suchteffekt schnell erliegen. Gerade bei **Runner** verbeißt man sich schnell und hört nicht auf, bevor der nächste Level geschafft ist … und der nächste … und der nächste …

## WERTUNGEN

**PRO**

- ✚ Simples, aber fesselndes Gameplay
- ✚ Perfektes 8-Bit-Retro-Flair
- ✚ Sechs Spiele, unzählige Levels
- ✚ Toller, interaktiver Soundtrack …
- ✚ … der auch als CD beiliegt

**CONTRA**

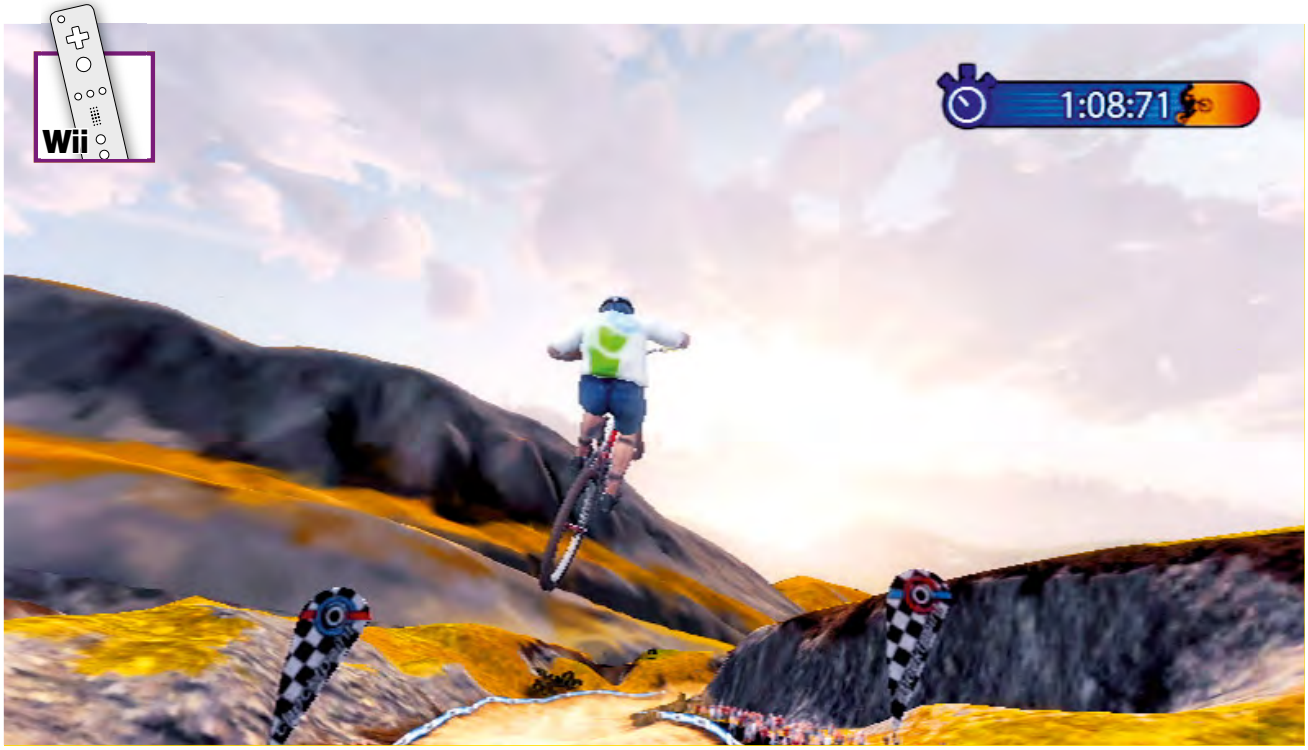
- ⛔ Teils Trial and Error
- ⛔ Beat und Flux im Prinzip identisch
- ⛔ Auf Dauer monoton
- ⛔ Multiplayer wirkt aufgesetzt

**GRAFIK** 7

**SOUND** 8

**STEUERUNG** 9

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 83 | 73 |




**Genre:** Sport | **Entwickler:** 49 Games | **Hersteller:** Deep Silver | **Termin:** 30. März 2012

# SUMMER STARS 2012

**Text** | Christoph Kraus

Schütteln, schwingen, neigen, fuchteln, drücken: Hier kommt eine Wii-Sportspielesammlung, wie sie im Buche steht!

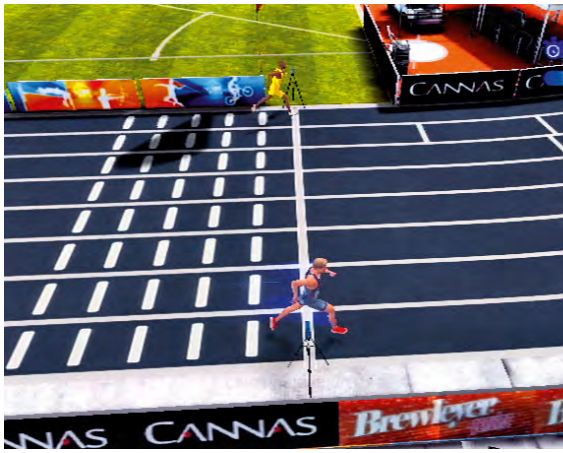
Als die Wii gerade frisch in Deutschland erhältlich war, waren Minispielsammlungen äußerst beliebt. Im Mittelpunkt von **Wii Sports**, **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** und anderen Genre-Vertretern standen zumeist simple Reaktionstests – mal mehr, mal weniger schweißtreibend. Doch machen wir uns nichts vor: Seit geraumer Zeit versetzen uns solche Titel nur noch bedingt in Ekstase, denn zu viele ähnliche Spiele sind mittlerweile erhältlich. Trotzdem hätten wir gegen ein anständiges Sportspektakel gewiss nichts einzuwenden – doch erfüllt **Summer Stars 2012** die Erwartungen?

### ✪ 18 Disziplinen

Schon kurz nach dem Einlegen der Disc fällt auf: Allzu neu ist das Spielkonzept nicht. Schon vor zwei Jahren kam ein ganz ähnlicher Titel namens **Summer Challenge: Athletics Tournament** heraus, damals noch beim Hamburger Vertrieb dtp entertainment. Kein Wunder, schließlich steckt dasselbe Entwicklerstudio, nämlich 49 Games, dahinter. Völlig unvoreingenommen haben wir also **Summer Stars 2012** ins Laufwerk geschoben – und wurden erst einmal von der tollen Menüpräsentation überrascht: Die Optik ist sommerlich, frisch und übersichtlich – so stürzen wir uns mit großer Freude auf die ersten Disziplinen. Das Bogenschießen erinnert ein bisschen an dieselbe Disziplin aus **Wii Sports Resort**: Mit der Wii-Fernbedienung bestimmen wir die Zielrichtung und feuern mit dem Analogstick den Pfeil auf die Zielscheibe ab. Doch Vorsicht: Seitenwind kann die Flugrichtung beeinflussen. Beim 100-Meter-Sprint kommt es auf abwechselnde Rüttelmanöver mit der linken und rechten Hand an – ähnlich (nur mit etwas anderen Bewegungen) funktioniert auch das

Amüsant: In den Einspielern ärgern sich die Maskottchen des Spiels hin und wieder gegenseitig. So kommt gepflegte TV-Atmosphäre auf.

Fies: Hier sabotieren wir den Sprung einer Rivalin mit einer Wasserpistole. Bei entsprechendem Erfolg missglückt ihre Landung und wir profitieren davon.



Links sehen wir einen astreinen Absprung, rechts einen Zieleinlauf par excellence: Um Haaresbreite erklimmt unser Athlet den Podest.

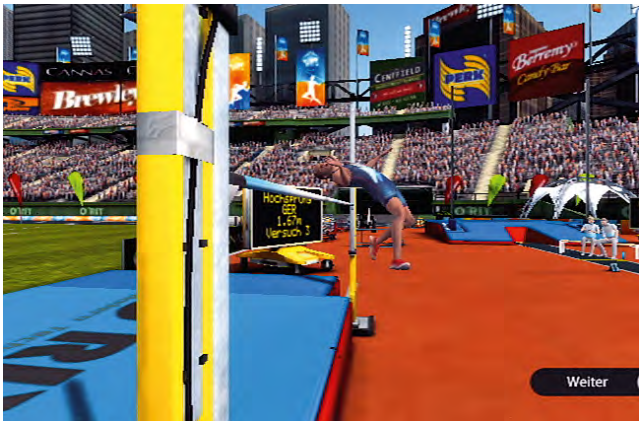
Schwimmen. Der Hochsprung kommt an den Spaßgehalt dieser Sportarten nicht ganz heran: Dort müssen wir Wii-FB und Nunchuk jeweils nach jedem Schritt nach oben reißen, um Anlauf zu nehmen. Kurz vor dem Absprung zieht ihr die beiden Controller dann erneut hoch und lasst sie kreisen, um hoffentlich nicht mit der Stange zu kollidieren. Die 18 Disziplinen bieten ein gutes Maß an Abwechslung und sind größtenteils wirklich gut umgesetzt. Am gehaltvollsten spielt sich das Mountainbike-Rennen, wobei die Steuerung nicht immer so gut funktioniert, wie man sich das vorstellt.

### ⛔ Wenig Neues

Einen faden Beigeschmack hat **Summer Stars 2012** aber doch: Das Spiel macht nicht viel falsch, sticht aber auch nicht aus der Masse ähnlicher Titel heraus. Kein Wunder: Das Sportspektakel bietet keinerlei lukrative Lizenz, schon alleine deshalb konnten die Entwickler nur eine Minispielsammlung unter vielen verwirklichen. Ansonsten gibt es nichts zu meckern, denn Steuerung und Präsentation sind gut gelungen und auch die Stadion-Atmosphäre gefällt uns. Neckische Dialoge der virtuellen Kommentatoren lockern das sportliche Treiben gekonnt auf und auch kleinere Gags – etwa wenn sich die Maskottchen des Spiels gegenseitig necken – amüsieren auf charmante Art und Weise. Vor allem gibt es kaum Wartepausen zwischen den einzelnen Disziplinen: Das kommt dem Spielspaß ebenfalls zugute. Besonders hervorgehoben sei die stimmige Musikkulisse, die fast wie bei einer Fernsehübertragung rüberkommt. So ist **Summer Stars 2012** zwar kein Spiel, an das man sich in zehn oder oder zwanzig Jahren noch erinnern wird – aber immerhin ein guter Genre-Vertreter aus deutschen Landen! ■

## INFOS ZUM SPIEL

| DATEN | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| USK-FREIGABE | Ab 0 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |
| **TECHNISCHE ANGABEN** | |
| STEUERUNG | Wii-Fernbedienung, Nunchuk |
| VIDEO | 480p/576i, 16:9/4:3 |
| AUDIO | Dolby Pro Logic II, Stereo |
| **MEHRSPIELER & ONLINE** | |
| MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE | - |
| MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE | 4 |
| ONLINE-FUNKTIONEN | - |




Wie man sieht, ist das Stadion gut inszeniert. Das Publikum auf den Rängen sorgt für viel Stimmung. So kommen auch die Wiederholungen gut rüber.

## MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

*„Sommerstimmung made in Germany“*

**Mein Vorurteil ›** Bestimmt erwarten uns keinerlei Neuerungen gegenüber den Vorgängern. Ob sich diesmal in puncto Spielablauf etwas tut? Wohl kaum!

Dass die Entwickler von 49 Games talentiert sind, haben schon so manche Sporttitel der Hamburger bewiesen. Auch **Summer Stars 2012** bietet gute, schweißtreibende Bildschirm-Unterhaltung mit erträglichem Fuchtelfaktor: Beim 100-Meter-Sprint stehen zwar hektische Bewegungen von Wii-Fernbedienung und Nunchuk im Mittelpunkt, dafür geht es etwa beim Radrennen und beim Bogenschießen ganz klassisch zu. Eine gute Mischung!

## WERTUNGEN

**PRO**

- ✚ 18 Disziplinen
- ✚ Gute Atmosphäre
- ✚ Hervorragende Menügestaltung
- ✚ Steuerung funktioniert
- ✚ Stets fair

**CONTRA**

- ⛔ Ganz wenig Neues
- ⛔ Figuren sehen schlicht aus.
- ⛔ Kein Onlinemodus

**GRAFIK** 7

**SOUND** 8

**STEUERUNG** 7

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 71 | 77 |

## INFOS ZUM SPIEL

**DATEN**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| USK-FREIGABE | Ab 6 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Englisch |

**TECHNISCHE ANGABEN**

| | |
|---|---|
| STEUERUNG | |
| Tasten, Touchscreen, Touchpen | |
| SONDERFUNKTIONEN | - |

**MEHRSPIELER & ONLINE**

| | |
|---|---|
| SINGLE-KARTEN-SPIEL | 1 |
| MULTI-KARTEN-SPIEL | - |
| ONLINE-SPIEL | - |
| ONLINE-FUNKTIONEN | - |

## MEINUNG SEBASTIAN ZELADA

*„Nicht so stark wie die Wii-Fassung“*

**Mein Vorurteil** ▸ Retro-Gameplay für unterwegs? Aber gerne doch!

Entgegen meiner Bedenken hat Gaijin die Spiele schön an die Steuerung des 3DS angepasst. Ärgerlich sind der geringere Umfang an Levels und die fehlenden Online- und Multiplayer-Möglichkeiten. Wii-Besitzer greifen besser zur Heimversion, die günstiger ist und eine Soundtrack-CD enthält.

## WERTUNGEN

**PRO**

- Steuerung auch auf 3DS top
- Atari-2600-Flair
- Simpel, aber fesselnd

**CONTRA**

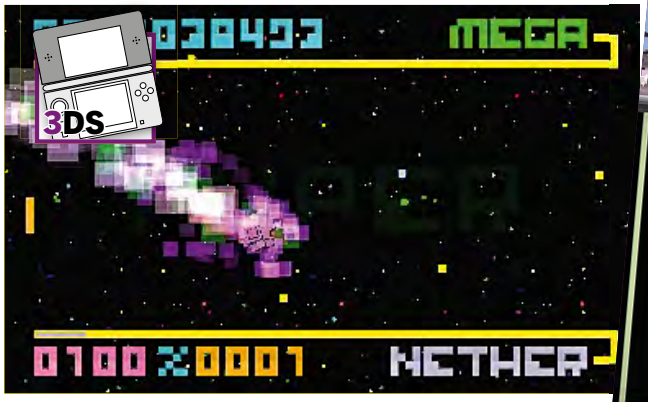
- 3D- Grafik mit Macken
- Wii-Levels fehlen
- Kein Multiplayer-Modus

**GRAFIK** 6

**SOUND** 8

**STEUERUNG** 9

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 75 | -- |



Sinnfrei: Der untere Bildschirm des 3DS wird zum Spielen nicht gebraucht.

**Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Gaijin | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** 23. März 2012

# BIT.TRIP SAGA

**Text** | Sebastian Zelada

## Auch die Hosentaschen-Version der stylishen Spiele-Sammlung hat euch viel zu bieten!

Nachdem die **Bit.Trip**-Spiele bereits seit knapp drei Jahren ein Geheimtipp für Wii-Ware-Spieler sind, kommt die charmante 2D-Serie nun mit Tiefeneffekt auf Nintendos Handheld. Auch hier begeistert die liebevoll aufgemachte 8-Bit-Retro-Serie mit ihrem schönem Soundtrack (unbedingt Kopfhörer aufsetzen!) und tadelloser, perfekt an den 3DS angepasster Steuerung. Dennoch gibt es gerade auf Nintendos portabler Spielkonsole den einen oder anderen kleinen Makel, der den ansonsten tollen Eindruck etwas trübt.

Fesselnd: Obwohl das Gameplay meist sehr einfach ist, macht es richtig süchtig!

Retro: So altbacken die Optik auch sein mag – sie hat eine Menge Stil!

### Abgespeckt

Beim Umfang müssen 3DS-Spieler auf einige Inhalte des Wii-**Bit.Trip** verzichten. Zwar sind auch hier alle bisher erschienenen **Bit.Trip**-Games enthalten, die insgesamt 120 Bonuslevels der Wii und der Multiplayer-Modus fehlen unverständlicherweise jedoch gänzlich. Das ist gerade bei dieser Serie sehr schade, da das Jagen nach und Aufstellen von Bestleistungen einen großen Teil der Motivation auf lange Sicht ausmacht. Ebenfalls sehr schade: Beim höheren Preis, der für die 3DS-Fassung anfällt, fehlt die Soundtrack-CD!

### In 2D besser!

Die stellenweise ruckelnde 3D-Darstellung ist zwar prinzipiell schön anzuschauen, jedoch eher als nette Dreingabe zu sehen. Manchmal stört das 3D sogar mehr, als dass es das Spielerlebnis bereichert. Gerade bei Runner springt, hüpft und rutscht es sich im 2D-Modus wesentlich besser, da der Tiefeneffekt hier die Augen verwirrt und die Konzentration aufs Wesentliche, nämlich das Timing, sehr erschwert. Nun aber genug der Kritik. Abgesehen davon ist auch **Bit.Trip Saga** ein wunderbares und motivierendes Stück Software, das trotz des Looks nicht nur Retro-Fans anspricht! ■

Schon mal rückwärts einen Kipper mit einem Mähdrescher rangiert?

**Genre:** Simulation | **Entwickler:** Giant Software | **Hersteller:** Astragon | **Termin:** 29. März 2012

# LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2012 3D

**Text** I Christoph Kraus

## In dieser Simulation wird geschafft bei Tag und Nacht!

Es wäre leicht gewesen, hier einen launigen Verriss zu verfassen und in den Wertungskasten rechts unten eine niedrige Zahl zu schreiben. Niemand hätte sich gewundert – schließlich klingt der Titel dieses Spiels ja nicht gerade spannungsgeladen. Doch so einfach wollten wir es uns dann doch nicht machen: Wir wollten wirklich wissen, was hinter dem **Landwirtschaftssimulator 2012 3D** steckt und haben uns daher eingehend mit der Spielmechanik befasst. Die überraschende Erkenntnis nach unserem Test: Freunde komplexer Simulationen kommen gewiss auf ihre Kosten – jedoch müssen Kenner der PC-Episoden einige Abstriche in Kauf nehmen. Wer übrigens auch nur eine winzige Prise Action erwartet, kann sowieso gleich weiterblättern – denn hier geht's ausschließlich ums harte und trockene Landleben. Sagt also nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!

### ⊕ Nah dran am Landleben

Spielerisch lässt sich die Simulation am ehesten mit **Harvest Moon** oder den **Sims** vergleichen. Ihr erledigt nichts anderes als die tägliche Arbeit eines Landwirts – diese reicht vom Pflügen des Ackers, der Aussaat von Weizen, Raps und Mais bis hin zum Düngen, dem Einfahren der Ernte, dem Füllen der Silos und der Ablieferung bei den Getreide-Annahmestellen. Eine gewisse Routine stellt sich nicht nur bei einem echten Bauern ein, sondern auch beim Spieler. Denn im Prinzip macht ihr immer wieder dasselbe. Glücklicherweise lassen sich zeitintensive Arbeiten wie Grubbern und Dreschen an den automatischen Assistenten delegieren: Derweil könnt ihr dann beispielsweise mit dem Traktor neue Geräte beim Landmaschinenhändler abholen. Ihr merkt schon: Das alles ist zwar höchst trocken und bisweilen arg monoton, aber durchaus authentisch.

### ⊖ Biedere Präsentation

Machen wir uns nichts vor: Abgesehen von der guten 3D-Darstellung ist der **Landwirtschaftssimulator 2012 3D** gewiss kein hübsches Spiel – er ist optisch allenfalls zweckmäßig geraten. Aber mit der schwachen Technik arrangieren sich Simulationsfreunde sicherlich eher als mit inhaltlichen Defiziten: Gerade einmal sechs Fahrzeuge stecken im Spiel, jeweils zwei Traktoren, Mähdrescher und Häcksler. Im Gegensatz zur Platin-Edition der Serie auf dem PC fehlen zudem der Mehrspielermodus und der gesamte Aspekt der Viehzucht. Im Forum des Herstellers bekräftigt aber ein Entwickler die Aussicht darauf, etwaige Nachfolger der Reihe auf dem 3DS spielerisch zu erweitern. Ob die Traktorgaudi also auf der Mobilkonsole weitergeht, liegt jetzt an den treuen Liebhabern – der Anfang jedenfalls ist schon mal gemacht. Und trotz so mancher Defizite haben wir es mit einer durchaus komplexen Simulation zu tun. ■

Strohballen werden mittels Förderband ins Lager befördert. Vorher musste das Gerät aber beim Händler gekauft werden.

Die Darstellung der Ackerflächen ist öde geraten, wie man an diesem Screenshot unschwer erkennt.

## INFOS ZUM SPIEL

| | |
|---|---|
| **DATEN** | |
| PREIS | Ca. € 25,- |
| USK-FREIGABE | Ab 0 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | -/Deutsch |
| **TECHNISCHE ANGABEN** | |
| STEUERUNG | |
| Tasten, Schiebepad, Touchscreen | |
| SONDERFUNKTIONEN | - |
| **MEHRSPIELER & ONLINE** | |
| SINGLE-KARTEN-SPIEL | 1 |
| MULTI-KARTEN-SPIEL | - |
| ONLINE-SPIEL | - |
| ONLINE-FUNKTIONEN | - |

## MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

*„Bieder und staubtrocken – na und?"*

**Mein Vorurteil** ▸ Wie kann das Ackern und Pflügen Spaß machen?

Es sei dahingestellt, ob sich Otto Normalleser für diese Art von Spiel interessiert. Schließlich dürfte das virtuelle Ackern selbst den **Harvest Moon**-Fans viel zu trocken sein. Doch gerade der maximale Grad an Nüchternheit und das extrem behäbige Spielprinzip dürften Simulationsfreunde amüsieren.

## WERTUNGEN

**PRO**

- ⊕ Nah dran am Landleben
- ⊕ Guter 3D-Effekt
- ⊕ Große Spielwelt

**CONTRA**

- ⊖ Biedere Präsentation
- ⊖ Wenige Fahrzeuge und Geräte
- ⊖ Schlechte Einführung

**GRAFIK** 5

**SOUND** 5

**STEUERUNG** 7

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 63 | -- |

## INFOS ZUM SPIEL

**DATEN**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 15,- |
| USK-FREIGABE | Ab 6 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

**TECHNISCHE ANGABEN**

STEUERUNG
Tasten, Schiebepad, Touchscreen, Kippsteuerung

| | |
|---|---|
| SONDERFUNKTIONEN | StreetPass |

**MEHRSPIELER & ONLINE**

| | |
|---|---|
| SINGLE-KARTEN-SPIEL | 1 |
| MULTI-KARTEN-SPIEL | - |
| ONLINE-SPIEL | - |
| ONLINE-FUNKTIONEN | - |

**MEINUNG**
CHRISTOPH KRAUS

*„Nix los im Wilden Westen – wie ungewöhnlich!“*

**Mein Vorurteil** ▸ Nicht schon wieder eine Minispielsammlung!

Ich hatte Recht: Diese **Carnival**-Auskopplung bietet allerseichteste Unterhaltung für sehr junge Spieler. Das 3DS-Modul ist angesichts der 08/15-Minispiele höchstens als Mitbringsel für Kids zu gebrauchen, die das zehnte Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Ich bin jedenfalls mindestens 15 Jahre zu alt dafür.

## WERTUNGEN

**PRO**

- ✚ Prinzipiell gute Idee
- ✚ Nutzt viele 3DS-Funktionen

**CONTRA**

- ⛔ Belanglose Minispiele
- ⛔ Wird sehr schnell öde
- ⛔ Biedere Umgebungen
- ⛔ Nur für einen Spieler

**GRAFIK** 5

**SOUND** 5

**STEUERUNG** 6

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 55 | -- |

**Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Cat Daddy Games | **Hersteller:** 2K Games | **Termin:** 28. Februar 2012

# CARNIVAL: WILDER WESTEN 3D

**Text** | Christoph Kraus

Wild? Von wegen! In dieser Minispielsammlung geht es eher handzahm zu.

Westernfilme wie **Spiel mir das Lied vom Tod** oder **Mein Name ist Nobody** waren einst große Erfolge in den Kinos der Republik. Zugegeben, diese Ära ist längst vorbei und Cowboys sind allenfalls noch alle paar Jahre auf der großen Leinwand zu sehen – jüngst zum Beispiel im Überraschungserfolg **True Grit** mit Jeff Bridges, Hailee Steinfeld und Matt Damon in den Hauptrollen. Doch zumindest auf den Spielkonsolen lebt das Western-Genre unbeirrt weiter, etwa wie jetzt in der Minispielsammlung **Carnival: Wilder Westen 3D**. Doch allzu prickelnde Unterhaltung wird auf den beiden Bildschirmen des Nintendo 3DS leider nicht geboten – lest selbst!

### ✚ Nutzt viele 3DS-Funktionen

Ihr könnt euch zunächst einen Cowboy nach Wunsch gestalten: Ob Augen- oder Hosenform, Junge oder Mädchen – euer Alter Ego sieht so aus, wie ihr es bestimmt. Dann geht's in den Wilden Westen – oder besser gesagt in eine Stadt, die als Anlaufstation für alle 23 Minispiele dient. Beim Showdown kommt es beispielsweise darauf an, zur richtigen Zeit den Kontrahenten mit einer Spielzeugpistole zu erwischen. In der Schießbude knallt ihr eure Munition auf eine Zielscheibe, wobei ihr stets den tosenden Wind beachten müsst, um einen Treffer zu landen. „Schlauer Schlawiner“ heißt eine weitere Western-Disziplin, in der ihr die 3DS-Konsole nach links und rechts neigt, je nachdem aus welcher Richtung euch ein Wurfgeschoss entgegenfliegt. Ihr merkt es bestimmt schon bei der Lektüre dieses Artikels: Allzu ausgefallen sind die Minispiele nicht! Dafür nutzen die Entwickler von Cat Daddy Games zumindest viele der 3DS-Raffinessen, etwa StreetPass zum Austausch von Ranglisten oder die Kippsteuerung.

### ⛔ Wird sehr schnell öde

Vor allem die seelenlose Präsentation sorgt dafür, dass **Carnival: Wilder Westen 3D** sehr schnell langweilig wird. Viele Spielchen sind derart belanglos, dass man nicht einmal motiviert ist, die eigenen Rekorde zu brechen. Zudem wird nicht einmal ein Mehrspielermodus geboten, was für ein Spiel dieses Genres der blanke Hohn ist. Wer das zehnte Lebensjahr überschritten hat, wird mit der faden Wildwest-Spielesammlung ohnehin nicht glücklich. Aber vermutlich habt ihr das schon vor der Lektüre dieses Tests geahnt – richtig? Zumindest als (sehr günstiges) Geschenk an sehr junge 3DS-Besitzer taugt **Carnival**. Zum Zeitpunkt unserer Recherche kostete das Spiel lediglich 15 Euro. ■

In der Westernstadt läuft man von Attraktion zu Attraktion – so wie hier gezeigt.

**Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!**

Das war's dann wohl: Ob sich an den Wii-Bestenlisten noch was ändern wird? Angesichts der wenigen Neuerscheinungen ist die Redaktion skeptisch!

## ACTION

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Muramasa: The Demon Blade**<br>Hersteller: Rising Star Games<br>Spielspaß: 86 %<br>Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts! |
| 2 | | **Sin & Punishment 2**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 85 % |
| 3 | | **No More Heroes 2: Desperate Struggle**<br>Hersteller: Rising Star Games \| Spielspaß: 85 % |
| 4 | | **Sonic und der schwarze Ritter**<br>Hersteller: Sega \| Spielspaß: 83 % |
| 5 | | **Geometry Wars: Galaxies**<br>Hersteller: Sierra \| Spielspaß: 83 % |

## ACTION-ADVENTURE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Zelda: Skyward Sword**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 93 %<br>Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron! |
| 2 | | **Zelda: Twilight Princess**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 92 % |
| 3 | | **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**<br>Hersteller: Capcom \| Spielspaß: 92 % |
| 4 | | **Metroid: Other M**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 91 % |
| 5 | | **Okami**<br>Hersteller: Capcom \| Spielspaß: 90 % |

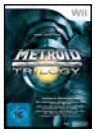
## ADVENTURE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Zack & Wiki**<br>Hersteller: Capcom<br>Spielspaß: 85 %<br>Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben. |
| 2 | | **Geheimakte Tunguska**<br>Hersteller: Deep Silver \| Spielspaß: 85 % |
| 3 | | **Geheimakte 2: Puritas Cordis**<br>Hersteller: Deep Silver \| Spielspaß: 83 % |
| 4 | | **Baphomets Fluch: Director's Cut**<br>Hersteller: Ubisoft \| Spielspaß: 80 % |
| 5 | | **Another Code R**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 77 % |

## BEAT 'EM UP

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Super Smash Bros. Brawl**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 94 %<br>Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat! |
| 2 | | **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**<br>Hersteller: Capcom \| Spielspaß: 86 % |
| 3 | | **TMNT Smash-up**<br>Hersteller: Ubisoft \| Spielspaß: 86 % |
| 4 | | **Star Wars: Clone Wars – Lichtschwertduelle**<br>Hersteller: Activision \| Spielspaß: 80 % |
| 5 | | **Tournament of Legends**<br>Hersteller: Sega \| Spielspaß: 79 % |

## EGO-SHOOTER

| | | |
|---|---|---|
| 1 |  | **Metroid Prime Trilogy**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 95 %<br>Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor! |
| 2 | | **Metroid Prime 3: Corruption**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 94 % |
| 3 | | **Call of Duty: Black Ops**<br>Hersteller: Activision \| Spielspaß: 87 % |
| 4 | | **Conduit 2**<br>Hersteller: Sega \| Spielspaß: 87 % |
| 5 | | **GoldenEye 007**<br>Hersteller: Activision \| Spielspaß: 86 % |

## GESCHICKLICHKEIT

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Tetris Party DeLuxe**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 91 %<br>Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig! |
| 2 | | **Wario Ware: Smooth Moves**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 87 % |
| 3 | | **Rayman Raving Rabbids 2**<br>Hersteller: Ubisoft \| Spielspaß: 87 % |
| 4 | | **Sonic und die geheimen Ringe**<br>Hersteller: Sega \| Spielspaß: 86 % |
| 5 | | **Rayman Raving Rabbids TV-Party**<br>Hersteller: Ubisoft \| Spielspaß: 86 % |

## JUMP & RUN

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Super Mario Galaxy 2**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 96 %<br>Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre! |
| 2 | | **Super Mario Galaxy**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 96 % |
| 3 | | **New Super Mario Bros. Wii**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 94 % |
| 4 | | **Rayman Origins**<br>Hersteller: Ubisoft \| Spielspaß: 87 % |
| 5 | | **Donkey Kong Country Returns**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 87 % |

## MUSIKSPIEL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Rock Band 2**<br>Hersteller: Electronic Arts<br>Spielspaß: 93 %<br>Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard. |
| 2 | | **Guitar Hero 5**<br>Hersteller: Activision \| Spielspaß: 93 % |
| 3 | | **Guitar Hero: World Tour**<br>Hersteller: Activision \| Spielspaß: 93 % |
| 4 | | **Rock Band**<br>Hersteller: Electronic Arts \| Spielspaß: 92 % |
| 5 | | **Guitar Hero III**<br>Hersteller: Activision \| Spielspaß: 91 % |

## RENNSPIEL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Mario Kart Wii**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 94 %<br>Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum! |
| 2 | | **Sonic & Sega All-Stars Racing**<br>Hersteller: Sega \| Spielspaß: 87 % |
| 3 | | **SSX Blur**<br>Hersteller: Electronic Arts \| Spielspaß: 84 % |
| 4 | | **Excitebots**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 83 % |
| 5 | | **Need for Speed: Nitro**<br>Hersteller: Electronic Arts \| Spielspaß: 83 % |

## ROLLENSPIEL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Fire Emblem: Radiant Dawn**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 88 %<br>Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz. |
| 2 | | **Monster Hunter Tri**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 85 % |
| 3 | | **Xenoblade Chronicles**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 85 % |
| 4 | | **Super Paper Mario**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 85 % |
| 5 | | **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**<br>Hersteller: Square Enix \| Spielspaß: 81 % |

## SIMULATION/STRATEGIE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Pikmin 2 (NPC!)**<br>Hersteller: Nintendo<br>Spielspaß: 89 %<br>Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation! |
| 2 | | **Pikmin (NPC!)**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 88 % |
| 3 | | **Animal Crossing: Let's go to the City**<br>Hersteller: Nintendo \| Spielspaß: 87 % |
| 4 | | **Little King's Story**<br>Hersteller: Eidos \| Spielspaß: 86 % |
| 5 | | **Anno: Erschaffe eine neue Welt**<br>Hersteller: Ubisoft \| Spielspaß: 85 % |

## SPORTSPIEL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **Mario & Sonic bei den …**<br>Hersteller: Sega<br>Spielspaß: 89 %<br>Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios! |
| 2 | | **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**<br>Hersteller: Sega \| Spielspaß: 88 % |
| 3 | | **Pro Evolution Soccer 2011**<br>Hersteller: Konami \| Spielspaß: 88 % |
| 4 | | **Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters**<br>Hersteller: Electronic Arts \| Spielspaß: 88 % |
| 5 | | **FIFA 11**<br>Hersteller: Electronic Arts \| Spielspaß: 87 % |

# 3DS im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo 3D-Handheld

## TOP-SPIEL: JUMP & RUN

**Super Mario 3D Land**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

## TOP-SPIEL: ACTION

**Star Fox 64 3D**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 84 %

## TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

## TOP-SPIEL: RENNSPIEL

**Mario Kart 7**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

**Mario Kart 7**
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 3D Land**
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Resident Evil: Revelations**
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

**Super Street Fighter IV 3D-Edition**
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Tetris**
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

**Super Pokémon Rumble**
Spielspaß: 85 % | Genre: Action Adventure | Hersteller: Nintendo

**Sonic Generations**
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Pro Evolution Soccer 2011**
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

**Dead or Alive: Dimensions**
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

**Star Fox 64 3D**
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Kid Icarus: Uprising**
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Crush 3D**
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**FIFA 12**
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

**Pro Evolution Soccer 2012 3D**
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

**Tekken 3D Prime Edition**
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

**Tales of the Abyss**
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

**Cave Story 3D**
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

**Nintendogs + Cats**
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Ridge Racer 3D**
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

**Ace Combat Assault Horizon Legacy**
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

**Super Monkey Ball 3D**
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Resident Evil: Mercenaries 3D**
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Pilotwings Resort**
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Lego Star Wars III: The Clone Wars**
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

**Lego Pirates of the Caribbean**
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

**Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars**
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

**Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn**
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

**One Piece Unlimited Cruise SP**
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Shinobi**
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

**Pac-Man & Galaga Dimensions**
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

**Die Sims 3**
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

**Die Sims 3: Einfach tierisch**
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

**Need for Speed: The Run**
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

**Tom Clancy's Splinter Cell 3D**
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

**Asphalt 3D**
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

**Steel Diver**
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

**Naruto Shippuden 3**
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

**Puzzle Bobble Universe**
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

**Sudoku – The Puzzle Game Collection**
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

**Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter**
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

**Dreamtrigger 3D**
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

**Spider-Man: Edge of Time**
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

**James Noir's Hollywood Crimes**
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

**Schlag den Raab: Das 2. Spiel**
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

**Cartoon Network: Jetzt geht's rund!**
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

**Green Lantern: Rise of the Manhunters**
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

**Rabbids 3D**
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

**Captain America: Super Soldier**
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

**Cubic Ninja**
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

**Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7**
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

**Rayman 3D**
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

**Dual Pen Sports**
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

**Thor: God of Thunder**
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

**Pac-Man Party 3D**
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

**Driver: Renegade**
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

**Winter Sports 2012: Feel the Spirit**
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

**Angler's Club: Ultimate Bass Fishing**
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

**Cars 2**
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

**Alarm für Cobra 11 3D**
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

**Transformers 3**
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

# DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

## ACTION

**GTA: Chinatown Wars**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

**Mega Man ZX**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

## ACTION-ADVENTURE

**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Okamiden**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

## ADVENTURE

**Last Window: Das Geheimnis von Cape West**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

**Phoenix Wright: Ace Attorney**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

## BEAT 'EM UP

**Bleach: Dark Souls**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

## EGO-SHOOTER

**Metroid Prime: Hunters**
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

**Dementium II**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

## GESCHICKLICHKEIT

**Professor Layton und der Ruf des Phantoms**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

**Tetris Party DeLuxe**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

## JUMP & RUN

**New Super Mario Bros.**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Kirby Mass Attack**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

## MUSIKSPIEL

**Guitar Hero On Tour**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

**Rhythm Paradise**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL

**Pokémon Schwarze/Weiße Edition**
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

**Chrono Trigger**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

## SIMULATION/STRATEGIE

**Advance Wars: Dark Conflict**
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

**Animal Crossing: Wild World**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL

**Mario Kart DS**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

**Sonic & Sega All-Stars Racing**
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

## SPORTSPIEL

**Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

**New International Track & Field**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

**Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.**

## TOP 10 SATURN (Wii)

**1 MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85%
**Mario Party 9** behauptet die Top-Platzierung der Wii-Verkaufscharts. Respekt!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | JUST DANCE 3 | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: - |
| 3 | ZUMBA FITNESS 2 | Entwickler: 505 Games<br>Hersteller: 505 Games | Test in: -<br>Spielspaß: - |
| 4 | POKÉPARK 2: DIE DIMENSION DER WÜNSCHE | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/12<br>Spielspaß: 74 % |
| 5 | ZUMBA FITNESS | Entwickler: 505 Games<br>Hersteller: 505 Games | Test in: N-ZONE 05/11<br>Spielspaß: - |
| 6 | NEW SUPER MARIO BROS. Wii | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09<br>Spielspaß: 94% |
| 7 | SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE | Entwickler: Activision<br>Hersteller: Activision | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 77 % |
| 8 | MARIO KART Wii | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09<br>Spielspaß: 94 % |
| 9 | MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012 | Entwickler: Sega<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 86 % |
| 10 | GO VACATION | Entwickler: Namco Bandai<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/11<br>Spielspaß: 76 % |

## TOP 10 LESER (Wii)

**1 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93%
**Zelda: Skyward Sword** bleibt auch in diesem Monat das beliebteste Wii-Spiel der N-ZONE-Leserschaft.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | MARIO KART Wii | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08<br>Spielspaß: 94% |
| 3 | NEW SUPER MARIO BROS. Wii | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09<br>Spielspaß: 94% |
| 4 | THE LAST STORY | Entwickler: Mistwalker<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/12<br>Spielspaß: 80% |
| 5 | XENOBLADE CHRONICLES | Entwickler: Monolith Soft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 09/11<br>Spielspaß: 85% |
| 6 | MARIO PARTY 9 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10<br>Spielspaß: 96 % |
| 7 | SUPER MARIO GALAXY 2 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10<br>Spielspaß: 96 % |
| 8 | MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012 | Entwickler: Sega<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 86 % |
| 9 | RAYMAN ORIGINS | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 87 % |
| 10 | POKÉPARK 2: DIMENSION DER WÜNSCHE | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/12<br>Spielspaß: 75 % |

## TOP 10 REDAKTION (Wii)

**1 PANDORA'S TOWER**
Entwickler: Ganbarion
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/12
Spielspaß: 81%
Und noch ein RPG: Derzeit zockt die Redaktion auf der Wii am liebsten **Pandora's Tower.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | THE LAST STORY | Entwickler: Mistwalker<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/12<br>Spielspaß: 80% |
| 3 | NEW SUPER MARIO BROS. Wii | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09<br>Spielspaß: 94% |
| 4 | MARIO KART Wii | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08<br>Spielspaß: 94% |
| 5 | THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 93% |
| 6 | BIT.TRIP COMPLETE | Entwickler: Gaijin<br>Hersteller: Rising Star Games | Test in: N-ZONE 05/12<br>Spielspaß: 80% |
| 7 | MARIO PARTY 9 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/12<br>Spielspaß: 85% |
| 8 | RAYMAN ORIGINS | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 87 % |
| 9 | MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012 | Entwickler: Sega<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 86% |
| 10 | SUPER MARIO GALAXY 2 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10<br>Spielspaß: 96% |

## TOP 10 SATURN (3DS/DS)

**1 KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 82%
Wow: **Kid Icarus** stürmt an die Spitze der 3DS- und DS-Verkaufscharts!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | MARIO KART 7 (3DS) | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12<br>Spielspaß: 94% |
| 3 | SUPER MARIO 3D LAND (3DS) | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 90% |
| 4 | MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012 | Entwickler: Sega<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/12<br>Spielspaß: 74% |
| 5 | NEW SUPER MARIO BROS. | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06<br>Spielspaß: 90% |
| 6 | LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA | Entwickler: TT Games<br>Hersteller: Activision | Test in: N-ZONE 02/08<br>Spielspaß: 83% |
| 7 | POKÉMON WEISSE EDITION | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/11<br>Spielspaß: 93% |
| 8 | MARIO KART DS | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05<br>Spielspaß: 94% |
| 9 | THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS) | Entwickler: Grezzo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/11<br>Spielspaß: 90% |
| 10 | POKÉMON SCHWARZE EDITION | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/11<br>Spielspaß: 93% |

## TOP 10 LESER (3DS/DS)

**1 MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
**Mario Kart 7** ist weiterhin das 3DS-Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | SUPER MARIO 3D LAND (3DS) | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 90% |
| 3 | KID ICARUS: UPRISING (3DS) | Entwickler: Sora<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/12<br>Spielspaß: 82% |
| 4 | RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS) | Entwickler: Capcom<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 02/12<br>Spielspaß: 88% |
| 5 | THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS) | Entwickler: Grezzo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/11<br>Spielspaß: 90% |
| 6 | METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D (3DS) | Entwickler: Konami<br>Hersteller: Konami | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 86% |
| 7 | MARIO KART DS | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05<br>Spielspaß: 94% |
| 8 | POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/11<br>Spielspaß: 93% |
| 9 | TETRIS (3DS) | Entwickler: Tetris Online Inc.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 85% |
| 10 | PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS | Entwickler: Level 5<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 88% |

## TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

**1 KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 82%
Dank des coolen Mehrspielermodus zockt das Team weiterhin **Uprising**.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | MARIO KART 7 (3DS) | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12<br>Spielspaß: 94% |
| 3 | SUPER MARIO 3D LAND (3DS) | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 90% |
| 4 | METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D (3DS) | Entwickler: Konami<br>Hersteller: Konami | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 86% |
| 5 | THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS) | Entwickler: Grezzo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/11<br>Spielspaß: 90% |
| 6 | RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS) | Entwickler: Capcom<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 02/12<br>Spielspaß: 88% |
| 7 | PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS | Entwickler: Level 5<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 88% |
| 8 | BIT.TRIP SAGA (3DS) | Entwickler: Gaijin<br>Hersteller: Rising Star Games | Test in: N-ZONE 05/12<br>Spielspaß: 75% |
| 9 | TEKKEN 3D PRIME EDITION (3DS) | Entwickler: Namco Bandai<br>Hersteller: Namco Bandai | Test in: N-ZONE 03/12<br>Spielspaß: 81% |
| 10 | TETRIS (3DS) | Entwickler: Tetris Online Inc.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 85% |

### Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

# EUER eSHOP-EINKAUFSFÜHRER

**Text** I Christoph Kraus

Alle Spiele, alle Wertungen: Welche eShop-Titel sind ihr Geld wert?

## DAS BESTE AUS DER VIRTUAL CONSOLE

Diese Spiele sind zwar alt, aber immer noch richtig gut!

### SUPER MARIO LAND 2: SIX GOLDEN COINS

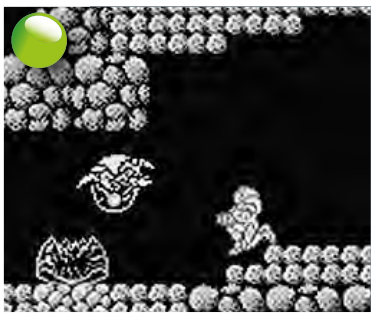
Marios zweites Game-Boy-Jump&Run ist zwar nicht so komplex wie seine späteren Abenteuer. Auch die teils herben Ruckler beweisen, dass die Konsole für das Spiel zu schwach ist. Dafür liegt **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** in puncto Abwechslung und Spannung ganz weit oben. Die Levels sehen allesamt völlig unterschiedlich aus und führen den Klempner beispielsweise in eine Kürbiswelt, ein Lego-Spielzeugparadies und auf den Mond. Auch an der Steuerung gibt es nichts zu mäkeln. Ihr müsst euch nur damit arrangieren, dass das Spiel nicht allzu umfangreich geraten ist.

WERTUNG:

### METROID II: RETURN OF SAMUS

Es ist beeindruckend, was für eine tolle Atmosphäre die Entwickler von **Metroid II** auf den winzigen Bildschirm gebracht haben: Selbst in Schwarz-Weiß-Grafik, mit minimalistischer Soundkulisse und vereinfachtem Spielprinzip ist Samus Aran kaum zu toppen. Aus unserer Sicht ist **Return of Samus** weitaus zeitgemäßer als das betagte Seriendebüt vom Nintendo Entertainment System. Offensichtlich kennen sich die Entwickler von Nintendo ganz hervorragend mit der Game-Boy-Hardware aus und haben sie bestens im Griff – das ist angesichts des schwachen Prozessors eine recht beachtliche Leistung.

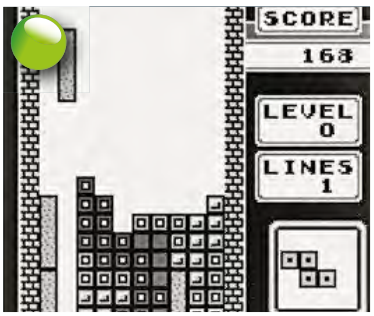
WERTUNG:



### TETRIS

Anfang der Neunzigerjahre war kein Spiel so beliebt wie Tetris. Das simple Knobelspiel, in dem verschiedengeformte Klötzchen von oben herab purzeln, avancierte innerhalb kürzester Zeit zum Dauerbrenner in den Game-Boy-Modulschächten. Woran lag's? Na klar: Am extrem einsteigerfreundlichen Spielkonzept, am hohen Suchtfaktor, der kultigen Hintergrundmusik (Tschaikowskis „Nussknacker") und am genialen Mehrspielermodus. Letzterer fehlt leider in der Nintendo-3DS-Version, aber auch in den Einzelspielermodi entfaltet **Tetris** immer noch eine dicke Portion Spielspaß. Lange Blöcke gibt es übrigens wie immer viel zu selten.

WERTUNG:



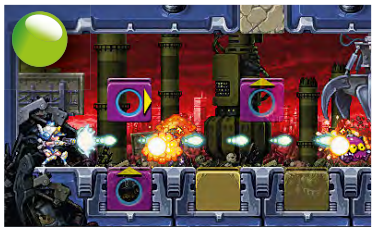

## DIE BESTE 3DSWARE

Wie wär's mit neuen 3DS-Spielen?

### MIGHTY SWITCH FORCE!

Die Macher von **Shantae: Risky's Revenge** haben sich mit einem Actionspiel der etwas anderen Art zurückgemeldet: Ihr müsst nicht nur durch die Levels gelangen und Gegner mittels einer Knarre ausschalten, sondern auch Blöcke auf Knopfdruck erscheinen und verschwinden lassen – denn ansonsten könnt ihr bestimmte Plattformen erst gar nicht erklimmen. **Mighty Switch Force!** ist vor allem für Rekordjäger ein großer Spaß, denn alle Herausforderungen zu knacken, beansprucht ganz schön viel Zeit.

WERTUNG:



### DILLON'S WESTERN ROLLING

In diesem Wildwest-Abenteuer spielt Gürteltier Dillon, der wie ein Reifen durch die Prärie flitzen kann, die Hauptrolle. Doch Vorsicht: Sobald die Sonne hinter den Bergen verschwindet und sich die Dunkelheit breitmacht, müsst ihr auf der Hut sein, denn Widersacher nutzen die Gunst der Stunde und sorgen im Dorf für mächtig Stunk. Ihr müsst die Stadtmauer ausbauen und die Aggressoren, die es dennoch in euer Domizil geschafft haben, zurückschlagen. Ein großer Spaß mit wenig Abwechslung!

WERTUNG:

### PULLBLOX

Diese Mischung aus Knobel- und Hüpfspiel hält nicht nur unseren Kollegen Thomas gehörig auf Trab: Ihr steuert ein kleines Männchen durch vorgegebene Labyrinthe, die bestimmten Formen nachempfunden sind (beispielsweise einem Tannenbaum oder dergleichen). Euer Ziel ist es nun, einzelne Blöcke dieses Gebildes so geschickt herauszuziehen, dass ihr auf die Spitze gelangt – doch das ist angesichts der wirren Anordnungen kein allzu leichtes Unterfangen.

WERTUNG:

# ALLE SPIELE IM eSHOP

## 3D CLASSICS

| SPIELETITEL | BEWERTUNG | URTEIL |
|---|---|---|
| Excitebike | Rast über die Piste oder durch den Schlamm und kreiert eigene Strecken! | |
| Kid Icarus | Das Debüt des Kult-Engels ist schwierig, aber durchaus immer noch spaßig. | |
| Kirby's Adventure | Witzig: Die rosa Kugel springt durch 2D-Level und schluckt seine Gegner. | |
| TwinBee | Der alte Arcade-Shooter ist sichtlich in die Jahre gekommen. | |
| Xevious | Auch an diesem Flugballerspiel hat der Zahn der Zeit sichtlich genagt. | |
| Urban Champion | Belanglos und spielerisch wie technisch extrem simpel: Nicht kaufen! | |

## 3DSWARE

| SPIELETITEL | BEWERTUNG | URTEIL |
|---|---|---|
| Dillon's Rolling Western | Eine Westernstadt vor Eindringlingen beschützen? Gerne doch! | |
| Freakyforms | Erschafft eure eigenen Kreaturen und haucht ihnen in 3D Leben ein! | |
| Fun! Fun! Minigolf Touch! | Dieses Spiel bietet Minigolf-Unterhaltung auf satten 81 Kursen. | |
| Let's Golf 3D | Die bislang einzige 3DS-Golfsimulation ist nett, aber nicht überragend. | |
| Mighty Switch Force | Super: Das Actionspiel setzt auf die Motivation zum Rekordeknacken. | |
| Pokédex 3D | Ihr braucht eine Auflistung aller Pokémon-Attacken? Bitteschön! | |
| Pullblox | Die Mischung aus Knobel- und Geschicklichkeits-spiel begeistert. | |
| Zen Pinball 3D | Das Pinballspiel bietet vier Flippertische und moder-ne Ballphysik | |
| Pyramids | Erkundet alte Pyramiden und kämpft euch mit Dy-namit und Gewehr durch 54 Level. | |

## VIRTUAL CONSOLE

| SPIELETITEL | BEWERTUNG | URTEIL |
|---|---|---|
| Adventure Island | Dieses nostalgische Jump & Run ist zwar nicht schlecht, aber belanglos. | |
| Alleyway | Ein Knobelspiel, das nicht mal vor 20 Jahren so richtig gut war | |
| Avenging Spirit | Zum Sparpreis von gerade mal drei Euro ist das Actionspiel zu empfehlen. | |
| Balloon Kid | Na ja … dieses Geschicklichkeitsspiel ist längst nicht mehr zeitgemäß. | |
| Baseball | Simpler geht es kaum, aber dennoch ist die Simulation gut spielbar. | |
| Bionic Commando | Diese Mischung aus Probotector und Mega Man stimmt einfach. | |
| Blaster Master: Enemy Below | Das Actionspiel vom Game Boy Color bietet deftige Unterhaltung. | |
| BurgerTime Deluxe | In der Spielhalle Kult, aber auf dem Game Boy nur Standardkost | |
| Catrap | Einfach, aber genial: Catrap ist ein wahrer Geheimtipp auf dem 3DS! | |
| Donkey Kong | Super Rätsel und massig Umfang: Donkeys Knobelspiel begeistert! | |
| Double Dragon | Das Prügelspiel war auf dem NES zwar besser, aber was soll's? | |
| Fortified Zone | Ein Actionspiel, das immer noch solide Unterhaltung bietet | |
| Game & Watch Gallery | Ihr steht auf simple, durchdachte Minispiele? Dann greift hier zu! | |
| Gargoyle's Quest | Extrem anspruchsvoll – und mittlerweile leider auch recht angestaubt | |
| Golf | Siehe Baseball: An Simplizität nicht zu übertreffen, aber das passt schon. | |
| Kid Icarus: Von Mythen und Monstern | Pits Ausflug auf den Game Boy ist deutlich besser als sein NES-Debüt! | |
| Kirby's Block Ball | Superstar Kirby als Flipperkugel? Das bedeutet soliden Spielspaß. | |
| Kirby's Dream Land | Dieses prinzipiell gute Jump & Run hat einen Nachteil: Es ist extrem kurz. | |
| Lock 'n' Chase | Eine dreiste Pac-Man-Kopie, die qualitativ aber herausragt. | |
| Mario's Picross | Fein: Mario versucht sich in einem heiteren Knobelspiel als Archäologe. | |
| Mega Man: Dr. Wily's Revenge | Das erste Mega Man-Abenteuer ist gut – aber die NES-Ableger sind besser. | |
| Metroid II: Return of Samus | Erstaunlich, wie die Entwickler für Atmosphäre und Spielspaß sorgen! | |
| Pac-Man | Wer hätte das gedacht? Das Original ist viel schwächer als Lock'n' Chase. | |
| Prince of Persia | Ihr mögt das Adventure aus Persien? Dann holt lieber die NES-Fassung! | |
| Qix | Ein originelles, aber äußerst kurioses Geschicklichkeitsspiel | |
| Radar Mission | Strategiespiel mit U-Booten – leider auch mit technischen Schwächen | |
| Side Pocket | Diese Billardsimulation braucht nun wirklich kein Mensch! | |
| Super Mario Land | Ein Klassiker, der auch heute noch fasziniert – Pflichtspiel für Mario-Fans! | |
| Super Mario Land 2: 6 Golden Coins | Marios zweites Abenteuer ist allerdings noch (viel) besser. | |
| Tennis | Siehe Baseball und Golf: Einfacher Reaktionstest, aber gut gemacht! | |
| Tetris | Müssen wir zu diesem Knobelspielklassiker noch etwas sagen? Na also! | |
| The Legend of Zelda: Link's Awakening | Worauf wartet ihr noch? Bei diesem Kultspiel muss man zuschlagen. | |
| Trip World | Dieses Jump & Run bietet solide Unterhaltung – nicht mehr, nicht weniger. | |
| Wario Land: Super Mario Land 3 | Qualitativ zwischen dem ersten und dem zweiten Super Mario Land | |

Diesen Murks braucht niemand. Ein gutes, aber nicht überragendes Spiel Ein Hochkaräter, den man sich anschauen sollte

**Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!**

**Text** I Uwe Hönig

# STRIDER

**Art:** Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 25. März 2012 I **Preis:** 800 Nintendo Points

## Klassisches Actionfest mit flottem Spielablauf und einem Schwierigkeitsgrad für echte Männer!

Der flinke Held gehört zu den Striders, einer Gruppierung ninjaähnlicher Kämpfer aus der Zukunft.

Hiryu muss sich durch insgesamt fünf Levels kämpfen, um Diktator Meio zu besiegen.

Bei **Strider** handelt es sich um ein Actionspiel von Capcom aus dem Jahr 1989. Neben dem Arcade-Automaten gab es seinerzeit eine Umsetzung für die 16-Bit-Konsole Mega Drive von Sega. Diese Heimversion wurde im September 1990 in Japan veröffentlicht und entsprach weitgehend dem Spielhallenvorbild. Bereits damals zeichnete sich das Game durch einen harschen Schwierigkeitsgrad aus und auch die kürzlich für Virtual Console erschienene Fassung macht da keine Ausnahme. Während des Abenteuers schlüpft ihr in die Rolle des Helden Hiryu, der zu den sogenannten Striders gehört. Diese Agenten im Ninja-Stil sind im Jahr 2048 die letzten Verteidiger von Recht und Gesetz auf der Erde. Dank seines großartigen Talents konnte Hiryu als jüngster Strider aller Zeiten die Einstufung „Klasse A“ erreichen und darf sich fortan um die wichtigen Aufgaben des Lebens kümmern. So beginnt ein extrem actionreicher Auftrag, bei dem sich alles um die Suche nach dem üblen Diktator Grandmaster Meio dreht. Der Bösewicht versucht mit allen Mitteln, die Weltherrschaft an sich zu reißen, und versetzt die Menschheit mit einer Roboterarmee in Angst und Schrecken. In klassischer 2D-Manier gilt es nun, springend, gleitend und hängend fünf ausladende Levels zu durchstreifen, um Meios Schergen unschädlich zu machen. Die Reise führt euch dabei von der Nation Kazafu über die sibirische Wildnis, auf das Luftkampfschiff Ballog und in den Dschungel des Amazonas bis hin zu einer Raumstation hoch über der Erde. Diese orbitale Basis hört auf den illustren Namen „Der dritte Mond“ und dient Diktator Meio als Unterschlupf. Doch der Weg bis dahin ist steinig und von Feinden gespickt. Besonders die Zwischen- und Endgegner der jeweiligen Levels haben es in sich und geben erst klein bei, wenn ihr die Schwachstellen der Bosse herausgefunden habt. Unterstützung bekommt Hiryu in Form von aufsammelbaren Items, womit sich beispielsweise die Reichweite seines Plasmaschwerts „Cypher“ vergrößern lässt. Diverse Roboterverbündete können ebenfalls kurzzeitig zu Hilfe gerufen werden, dennoch bleibt das Spiel aufgrund der fiesen Gegner eine echte Herausforderung.

**WERTUNG** 8 VON 10

Bei diesem Gegner im Russland-Level handelt es sich um einen Roboter-Tausendfüßler.

Die Endbosse sind meist große Brocken und erfordern jeweils eine spezielle Taktik.

**Text** I Thomas Eder

# SAMURAI SHODOWN IV: AMAKUSA'S REVENGE

**Art:** Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** SNK I **Termin:** 08. März 2012 I **Preis:** 900 Points

## Ein Highlight der Neo-Geo-Kultreihe!

Mit **Amakusa's Revenge** wollten die SNK-Entwickler die Erfolgsstory des ersten und zweiten **Samurai Showdon** weiterschreiben. So kehrte man zum Comic-Look zurück, feilte am Kampfsystem und baute Kämpfer der alten Ableger wieder mit ein. Ihr tretet mit einem der knapp 20 Schwertschwinger an und klopft euch in bester 2D-Beat-'em-Up-Manier. Dabei erwarten euch einige nette Features. So könnt ihr euren Kämpfer bei einer drohenden Niederlage mit einem Suicide-Move selbst sein Schicksal in die Hand nehmen lassen – der Abspann nach Spielende hängt von der Spieldauer ab. Unterm Strich ein gutes Beat 'em Up – sofern ihr euch mit dem Retro-Look und -Gameplay anfreunden könnt.

**WERTUNG** 7 VON 10

Spektakulär: Die vielen Specialmoves sehen richtig schick aus!

Für Profis: Das Kampfsystem bietet überraschend viel Tiefgang.

**Text** I Christoph Kraus

# FÜR IMMER VERLOREN?

## Nintendo dünnt die Virtual Console mächtig aus!

WEG! **Sonic the Hedgehog** gibt es nicht mehr im eShop.

WEG! Auch die **Teenage Mutant Ninja Turtles** haben sich verdünnisiert.

WEG! Ebenso **R-Type**: Das Spiel wird nicht mehr im Wii-Shop angeboten.

Wer dieser Tage den Wii-Shop-Kanal aufruft und darin nach neuen Spielen zum Herunterladen stöbert, dem wird möglicherweise auffallen, dass einige (gar nicht mal so schlechte) Titel plötzlich nicht mehr auffindbar sind. Seit dem 1. April sind **R-Type**, **Vigilante**, **Ninja Spirit**, **Legend of Hero Tonma** (alle Turbografx-16), **Super R-Type** und **R-Type III: The Third Lightning** (beide SNES) aus der Software-Bibliothek verschwunden. Das kommt keinesfalls überraschend, schließlich hat Konami vor einigen Monaten bereits **Teenage Mutant Ninja Turtles** aus dem Wii-Shop-Kanal entfernt. Auch in Japan wurde die Virtual Console um echte Hochkaräter aus dem Hause Sega ausgedünnt: Dort sind **Sonic the Hedgehog** (sowohl als Mega-Drive- auch als als Master-System-Version), **Sonic the Hedgehog 2** und **Sonic & Knuckles** verschwunden. Wir gehen davon aus, dass Nintendo bestrebt ist, die meisten Verträge mit den Herstellern zu verlängern und dass die meisten Spiele aus dem Shop weiterhin angeboten werden.

## KURZ ERINNERT

### BOMBERMAN BLAST

In puncto Spielenachschub tut sich im Wii-Shop-Kanal derzeit recht wenig – sieht man einmal von den jüngst veröffentlichten Actionspielen **Mega Man X** (bereits getestet) und **Mega Man 5** (Test im nächsten Heft) ab. Deshalb möchten wir an dieser Stelle an **Bomberman Blast** erinnern, das in der Redaktion immer noch äußerst beliebt ist und gehörigen Retrospaß garantiert. Der Arcade-Klassiker der 80er und 90er wurde für die Wii mit einer farbenfrohen Optik versehen und glänzt vor allem durch seinen tollen Mehrspielermodus. Hier können sich bis zu vier Spieler an einer Konsole und bis zu acht online eine Bombenschlacht liefern. Die Spielfläche ist in Quadrate eingeteilt, jeder Spieler kann Bomben legen, welche in einer Geraden in alle vier Richtungen explodieren. So rennen die Kontrahenten wie wild über die Karte und platzieren ihre Bomben – in der Hoffnung, jemand wird von der Explosion erfasst. Getroffene Gegner können vom Spielfeldrand aus Bomben aufs Feld werfen und so die Partie zusätzlich aufheizen. Gelingt ihnen ein Treffer, steigen sie nämlich wieder ins Spiel ein. Das Bombengewusel kann bei acht Spielern auch sehr schnell unübersichtlich werden. Allerdings garantiert **Bomberman Blast** trotzdem immer noch enormen Partyspaß und ist vor allem mit mehreren Leuten ein wahrer Knaller! jh

**Art:** WiiWare I **Genre:** Action
**Termin:** 12. Sept. 2008 I **Preis:** 1.000 Points
**WERTUNG** 8 VON 10

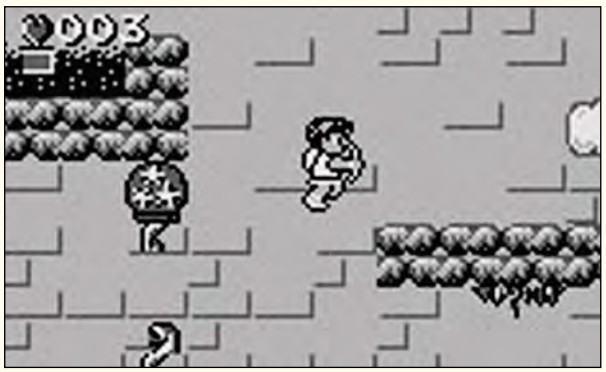
## Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

**Text** I Jonas Hilla, Christoph Kraus

# KID ICARUS:
## VON MYTHEN UND MONSTERN

**Art:** Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 22. März 2012 I **Preis:** 3 Euro

Kann Pits zweites Abenteuer immer noch auftrumpfen? Jein!



Gefahr von überall: Sowohl Schlange als auch Säurebad wollen Pit ans Leder.

Auf und Ab: Die Balance zwischen Sprung und Kampfeinlagen ist sehr gut gewählt.

Mit der Veröffentlichung von **Kid Icarus: Uprising** ist der Retro-Engel wieder ins Rampenlicht der Spielewelt zurückgekehrt. Nachdem der erste **Kid Icarus**-Teil aus dem Jahr 1987 bereits als herunterladbarer Titel erschienen ist, könnt ihr nun auch den zweiten Teil erleben. **Von Mythen und Monstern** aus dem Jahr 1991 kostet magere drei Euro und ähnelt rein äußerlich seinem Vorgänger. Auch hier springt ihr durch 2D-Levels und schießt mit Pfeilen und Bogen auf Gegnerhorden. Doch das Game-Boy-Spiel erzählt eine neue Geschichte: Göttin Palutena wurde diesmal von Ocros, dem König der Dämonen, entführt und es liegt an Pit, sie wieder zu befreien. Auch diesmal muss er die heiligen Artefakte der Göttin wiederfinden, um damit Ocros im Kampf zu besiegen. Das Spiel hat sich trotz des hohen Alters grafisch gut gehalten, der Schwierigkeitsgrad ist, wie es in damaligen Spielen üblich war, sehr anspruchsvoll und selbst kleine Fehler werden schnell bestraft. Allerdings ist das Spiel niemals unschaffbar – ihr müsst euch trotzdem auf den einen oder anderen Frustmoment einstellen. Viele werden so überrascht feststellen, wie schwer die alten Spiele im Vergleich zu heutigen Standards sind. Die Steuerung ist einfach und präzise – eben so, wie man es von einem derart nostalgischen Spiel erwartet. Bleibt also die Frage, ob ihr Pits Game-Boy-Debüt braucht? Sagen wir es so: Retro-Zocker kommen angesichts der guten Inszenierung definitiv auf ihre Kosten, aber wem schon das Original-**Kid Icarus** missfiel, der kann getrost zu anderen eShop-Titeln blicken.

**WERTUNG** 8 VON 10

### DAS VERLORENE GAME-BOY-MODUL

**Nanu? Japanern blieb Pits zweites Abenteuer gänzlich vorenthalten ...**

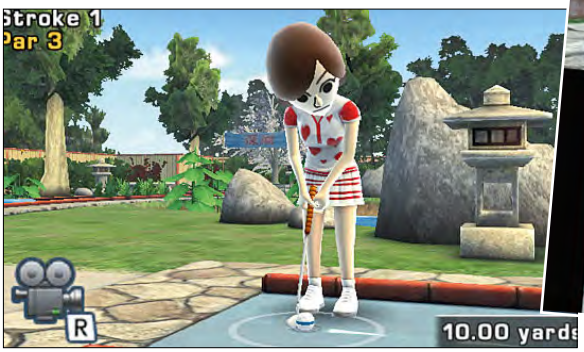
Was für eine Verwirrung: Während **Kid Icarus: Uprising** für europäische Zocker schon das dritte eigenständige Spiel mit dem sympathischen Engel aus Angel Land ist, stürzen sich Japaner auf dem Nintendo 3DS genau genommen erst in Pits zweites Abenteuer. Denn **Kid Icarus: Von Mythen und Monstern** wurde vor knapp zwanzig Jahren zwar in Europa und Amerika veröffentlicht, Japaner hingegen mussten bis zur 3DS-Fassung im eShop warten. Warum das Spiel trotz hoher Qualität bislang nicht in Nintendos Heimatland erhältlich war, entzieht sich unserer Kenntnis. Das alles ist insofern kurios, als Pit in Fernost früher eine äußerst beliebte Spielfigur war und heute immer noch ist. Denn auch **Kid Icarus: Uprising** hält sich konstant auf den vorderen Rängen der japanischen Verkaufslisten und hat sogar andere erfolgreiche Marken wie **Mario Kart** verdrängt. Also, liebe Japaner, dann mal viel Spaß beim Nachholen des Verpassten!

Text | Christoph Kraus

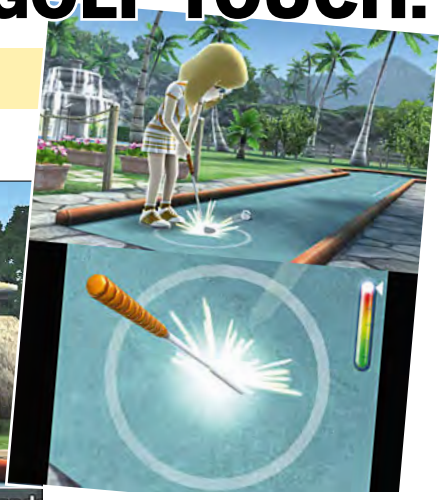
# FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

**Art:** 3DSWare | **Genre:** Sport | **Entwickler:** Shin'en | **Termin:** 08. März 2012 | **Preis:** 5 Euro

## Sauber eingelocht!




Wer mag, kann auch seine persönlichen Miis zum Spielen verwenden.



Nach Maß: Auf dem unteren Bildschirm bestimmt ihr den Winkel und die Intensität des Einlochens.

Erinnert ihr euch noch an den Edel-Shooter **Nanostray** (DS), das Jump & Run **Jett Rocket** und das Knobelspiel **Art of Balance** (beide WiiWare)? All diese genannten Spiele aus dem Hause Shin'en vereint eine hohe spielerische und technische Qualität. Jetzt melden sich die talentierten Münchener Entwickler zurück. **Fun! Fun! Minigolf Touch!** basiert grundlegend auf demfastgleichnamigenVorgänger, der seit drei Jahren im Wii-Shop-Kanal verfügbar ist. Auch wenn sich einige der 81 Löcher stark ähneln, haben wir es mit einem äußerst gelungenen 3DS-Titel zu tun: Die Steuerung (wahlweise per Touchpen oder mit Schiebepad und Aktionskasten) funktioniert gut, die einzelnen Kurse bestechen mit ausgefeilten Hintergründen und auch an freischaltbare Extras hat Shin'en gedacht. Allerdings ist der 3D-Effekt kaum der Rede wert: Die Bildschirmtexte und Einblendungen werden zwar plastisch dargestellt, doch ansonsten ist von der optischen Tiefe kaum etwas zu erkennen.

**WERTUNG** 8 VON 10

Text | Jonas Hilla

# DR. MARIO

**Art:** Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 22. März 2012 | **Preis:** 3 Euro

## Der Klempner hat umgeschult und besiegt nun Viren.

Mario hat ja bereits allerhand Jobs neben seiner Betätigung als Klempner und Prinzessinnenretter ausgeübt. Einer seiner bekanntesten Auftritte war seine Arbeit als Arzt in **Dr. Mario**. 1990 begann sein erster Einsatz, danach wurde das Spiel mehrmals auf verschiedenen Systemen herausgebracht, zuletzt für den 3DS. Das Spielprinzip ist leicht erklärt. In **Tetris**-Manier fallen Pillen in ein Glas, in dem sich lauter Bakterien befinden. Durch das Verbinden der Pillen werden die Bakterien zerstört. Sind alle Viren besiegt, ist der Level geschafft. Im Mehrspielermodus konnten einst zwei Spieler gegeneinander auf Viren-Jagd gehen. Allerdings fehlt dieser auf dem Nintendo 3DS. Trotz des hohen Suchtfaktors der Einzelspielervariante erinnert **Dr. Mario** ganz allgemein betrachtet sehr stark an **Tetris** – Mario fungiert hier eher als Aushängeschild. Während des gesamten Spiels steht er neben dem Feld und wirft ab und an eine Pille, allerdings könnte dort auch irgendjemand anderes abgebildet sein. Deshalb ist das Spiel in erster Linie ein Knobelspiel unter vielen – wenn auch ein recht gutes.

Flut der Viren: Die drei unterschiedlichen Typen können nur durch geschickt geworfene Pillen besiegt werden.

Geschafft: Alle Viren sind aufgelöst, Dr. Mario hat den Level erfolgreich beendet!

**WERTUNG** 7 VON 10

## KURZ ERINNERT

### PUNCH-OUT!!

Während die jüngst veröffentlichte Wii-Neuauflage von **Punch-Out!!** bei den Spielern nicht allzu erfolgreich war, ist das Original vom Nintendo Entertainment System immer noch unvergessen. Das liegt insbesondere an der kultigen Grafik und den abgedrehten Boxern, die allesamt mit unterschiedlichen Strategien bekämpft werden müssen. Die Virtual-Console-Version bietet exakt dasselbe Spielerlebnis wie seinerzeit auf dem NES (nur auf Mike Tyson muss man verzichten). Der Haken ist allerdings: Der Schwierigkeitsgrad ist heutzutage sehr hoch. Man merkt dem Titel deutlich an, dass er schon einige Jahre auf dem Buckel hat. ck

**Art:** Virtual Console | **Genre:** Sport
**Termin:** 01. März | **Preis:** 5 Euro
**WERTUNG** 7 VON 10

### AAHH! SPOT THE DIFFERENCE

Finde den Fehler! Suchbilder dieser Art sind beliebt und Sorgen für kurzweiligen Spaß. Das dachten sich auch die Entwickler der Gamelion Studios. **Aahh! Spot the Difference** umfasst 40 Suchbilder mit mehr oder weniger schweren Herausforderungen. Diese sind zwar farbenfroh und liebevoll gestaltet, doch sind die Bilder meist zu einfach. Außerdem ist der Umfang von nur 40 Motiven sehr gering, zusätzlich gibt es kaum einen Wiederspielwert, da ein gelöstes Suchbild kaum zu neuen Herausforderungen einlädt. Das Angebot aus vier verschiedenen Modi lässt einen zusätzlichen Umfang vermuten, doch auch diese unterscheiden sich nicht wirklich voneinander. Deshalb ist von diesem Suchspiel abzuraten. jh

**Art:** DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
**Termin:** 22. März | **Preis:** 2 Euro
**WERTUNG** 4 VON 10

# TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

**Text** | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung des 3DS-Actionspiels **Kid Icarus: Uprising** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise einigen frühen Pokémon-Konzeptentwürfen. ■

# DIE GANZE WAHRHEIT ÜBER DIE UNBEKANNTEN POKéMON

## Achtung, geheim: Wir beleuchten die frühen Prototypen bekannter Pokémon!

Habt ihr schon einmal von dem Pokémon Kurusu gehört? Nein, noch nie? Kein Wunder, denn hierbei handelt es sich auch um ein nie veröffentlichtes Pokémon – und von diesen gibt es mehr, als man auf den ersten Blick vermuten würde! Mit dem spannenden Thema der Pokémon-Prototypen haben sich Kevin Ruf und Jasmin Ewen aus dem PokéWiki beschäftigt.

### Einmal Prototyp und zurück

Das erste Pokémon, welches wir euch vorstellen möchten, ist Kurusu. Es ist ein Wasser-Exemplar, das in den ersten Demoversionen von **Gold** und **Silber** auftauchte. Dort war es der Wasserstarter von Johto. Es besitzt auch eine gewisse Ähnlichkeit zu Jurob und Lapras, sodass vermutet wird, dass es ursprünglich als Vorentwicklung dieser beiden Pokémon gedacht war. Letztlich konnte sich Kurusu dennoch nicht durchsetzen und wurde durch Karnimani als Wasserstarter-Pokémon ersetzt. Ein anderes Pokémon, welches als Feuerstarter in Gold und Silber geplant war, ist Honoguma. Dieses Wesen ähnelt einem Bären, weshalb davon ausgegangen wird, dass es als Vorlage für Teddiursa diente. Seine äußere Erscheinung gleicht in vielerlei Hinsicht der von Raichu – beispielsweise die Form der Ohren oder die der Beine.

### Zurück ans Reißbrett

Ob diese und andere nie erschienene Pokémon jemals veröffentlicht werden, lässt sich schwer sagen. Es besteht die Möglichkeit, dass sie etwas abgeändert in der nächsten Pokémon- Generation erscheinen oder eventuell als Vorlage für zukünftige Pokémon dienen, bei denen man die alten Ideen wieder aufgreift.

### Neue Form

Aber es gibt auch Pokémon, welche ursprünglich eine andere Form besaßen. Beispielsweise war Hornliu eine weiße, dickere Raupe. Seine Evolution Kokuna besaß dabei auch eine etwas andere Form. Kokunas Weiterentwicklung wiederum ähnelte einem Käfer, welcher möglicherweise vom Aussehen her später als Vorlage für Ledyba bzw. Ledian gedient haben könnte. Quapsel sah seiner heutigen Form sehr ähnlich, jedoch besaß es eine etwas kürzere Schwanzflosse. Quappo trug zunächst eine Krone, welche zuletzt entfernt wurde. Dadurch könnte die Idee entstanden sein, dass sich Quaputzi mit dem King-Stein, welcher einer Krone ähnelt, zu Quaxo entwickeln kann. Endivie besaß zunächst kürzere Beine und war insgesamt kleiner als seine heutige Version. Marill war ursprünglich rosa, aber ähnelte schon sehr seiner jetzigen Form. Girafarig hatte anfangs zwei Köpfe, jedoch wurde in der endgültigen Version der zweite Giraffenkopf durch ein Hinterteil ersetzt. Ihr seht also: Die Pokémon-Gestaltung ist sehr aufwendig und muss mehrmals von den Entwicklern durchdacht werden – aber eigentlich war uns das allen schon von vornherein klar, oder? ■

# EIN FLOP AUF GANZER LINIE

Online-Redakteur Maik Koch verrät, was einen Fehlkauf ausmacht.

Obwohl **The Legend of Zelda: Skyward Sword** einen Fehler enthält, der zum vorzeitigen Ende führen kann, ist das Spiel keineswegs ein Fehlkauf – sondern richtig gut!

Jeder Wii- und 3DS-Zocker kennt die Lage: Die Vorfreude auf ein neues Videospiel steigt schon einige Tage vor der Veröffentlichung ins Unermessliche. Sobald das Spiel endlich ausgeliefert ist, blicken ungeduldige Zeitgenossen im Minutentakt aus dem Fenster – schließlich könnte ja der Postbote kommen und einen Luftpolsterumschlag, in dem sich die Spiele-Disc befindet, in den Briefkasten stecken. Doch manchmal ist die Vorfreude größer als der Spielspaß selbst. Schlechtes Gameplay, miese Grafik oder charakterlose Figuren lassen in Einzelfällen keine Freude aufkommen. Nach dem Anspielen wird deutlich: Fehlkauf!

## In jeder Hinsicht großer Mist

Ganz früher, als es noch keine Fachzeitschriften wie die N-ZONE gab, war die Gefahr eines Fehlkaufs deutlich höher. Doch was macht eigentlich einen Fehlkauf aus? Allgemein werden die Erwartungen des Spielers nicht erfüllt. Auch Bugs oder Glitches können den Spielspaß vermiesen. Noch vor wenigen Jahren wären spielzerstörende Bugs ein Problem gewesen. In der heutigen Zeit liefern nicht nur die Entwickler von PlayStation-3- und Xbox-360-Spielen bestimmte Patchies nach. Selbst Nintendo hat im Falle von **The Legend of Zelda: Skyward Sword** ein Update im Wii-Shop-Kanal herausgebracht, das einen Fehler, der auf der Disc enthalten war, behob.

## Umtausch ausgeschlossen?

Fehlkäufe sind aber auch zu einem großen Teil abhängig vom Geschmack des Spielers. In den letzten Tagen beispielsweise beschwerten sich zahlreiche Zocker über das Ende des HD-Spiels **Mass Effect 3**. Einige schickten sogar ihre Discs zurück an den Händler. Im Falle eines Spielers erstattete der zuständige Verkäufer sogar den Kaufpreis vollständig – das ist jedoch allenfalls eine Ausnahme. Doch macht ein womöglich unbefriedigendes Ende ein Spiel auch gleich zum Fehlkauf? Nicht unbedingt. Auch das Ende des Nintendo-3DS-Jump&Runs **Super Mario 3D Land** war vorhersehbar wie eh und je, allerdings ist das Spiel nie und nimmer ein Fehlkauf.

Das erste dreidimensionale **FIFA** auf einer Nintendo-Konsole enttäuscht völlig.

Für unseren Maik zählt **California Games** zu den größten Spiele-Flops.

**MEINUNG**
MAIK KOCH

*„Früher war's viel schlimmer!"*

Ich erinnere mich noch genau an die NES-Zeit. Diese beeindruckende Werbung für den Blockbuster **California Games** aus dem Hause MB Spiele war für mich wie ein Kaufanreiz „Das musst du haben!". Und dann? Die Steuerung war mies, die Grafik oberpeinlich. Trotzdem hab ich das Ding gespielt, weil ich ja mein Taschengeld dafür geopfert hatte. Auch auf dem PC habe ich schon so manchen Flop erlebt: Als beispielsweise **Anstoss 4** im DVD-Laufwerk zirkulierte, schaltete ich das Ding bereits nach 30 Minuten aus. Der Charme der Serie war komplett verschwunden – alles, was die Vorgänger auszeichnete, war verschwunden. Das muss nicht sein!

**MEINUNG**
CHRISTOPH KRAUS

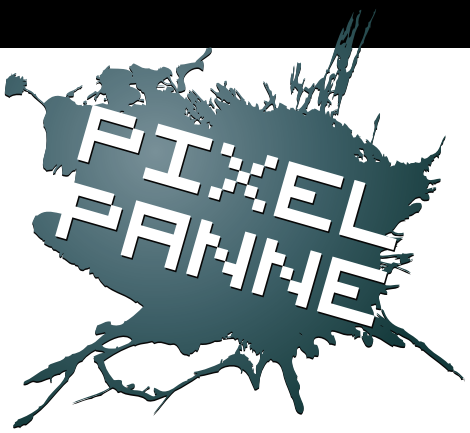
*„Meine größte Pleite: FIFA 64!"*

In der Regel bürgt allein schon der Markenname **FIFA** für Qualität. Die Fußballsimulation von Electronic Arts ist nicht nur der Inbegriff für eine gehörige Portion Tiefgang, sondern auch für gute Stadion-Atmosphäre und einen realistischen Spielablauf: Doch von alldem war auf dem Nintendo 64 nichts zu spüren. Denn die Entwickler nahmen einfach das technische Grundgerüst der Super-Nintendo-Version von **FIFA 98** und modellierten die Spieler und Hintergründe im polygonalen Gewand. Fertig war **FIFA 64**. Was für ein Nepp!

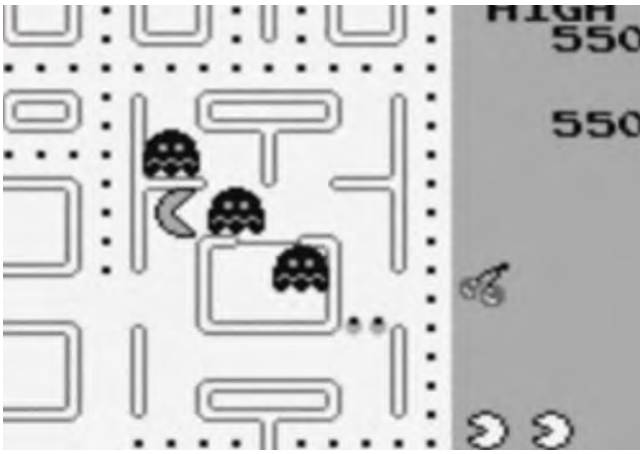
# PAC-MAN

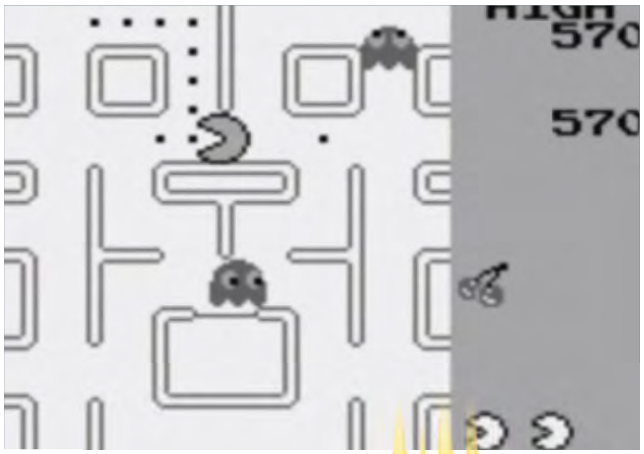
## Kann man bei diesem Klassiker überhaupt etwas verkehrt machen? Man kann!

„Diese N-ZONE hat doch nicht alle Tassen im Schrank“, werden manche von euch jetzt möglicherweise einwenden. „Was erwarten diese Pfeifen in der Redaktion denn, wenn es um ein zwanzig Jahre altes **Pac-Man**-Spiel geht? Das Gameplay ist doch unkaputtbar und jeder bekommt das, was er erwartet – oder etwa nicht?“ Wem solche oder ähnliche Gedanken in den Sinn kommen, dem sei zunächst beigepflichtet: Auch wir hätten uns nicht vorstellen können, dass man ein **Pac-Man**-Spiel ernsthaft verhunzen könnte – doch es geht! Die Game-Boy-Fassung bietet zwar das gewohnt amüsante Spielprinzip, bei dem man eine pillenfressende Kugel durch ein Labyrinth steuert, Punkte sammelt und Gegnerkollisionen vermeidet. Doch zwei Dinge sorgen für Unverständnis. Erstens: Warum haben es die Entwickler nicht geschafft, die Levels auf einem einzigen Bildschirm abzubilden? Stattdessen sorgt das nervige Scrolling in alle vier Richtungen für einen miesen Grad an Übersicht. Zweitens: Wieso wird die Punkteanzeige so riesengroß eingeblendet? Fast ein Drittel des (ohnehin schon kleinen) Game-Boy-Monitors geht dadurch flöten. Warum nur? ■



***Christoph meint:*** *„Über die vorherrschenden Defizite beim mobilen **Pac-Man** kann ich nur den Kopf schütteln. Jeder halbwegs erfahrene Entwickler weiß doch, dass es keinen Spaß macht, den Medizinschlucker durch Levels zu schleusen, in denen man nicht weiß, was neben einem passiert. Ein klarer Fall von Murks – und das, obwohl man 1991 knapp fünfzig Mark für das Game-Boy-Modul berappen musste!“*





# WARIOS SINNLOS-WISSEN

**Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!**

**Fakt # 501:** Einige Figuren aus **Paper Mario** (sogar Luigi in seinem Tagebuch) bezeichnen den Wal, der im Spiel vorkommt, als Thunfisch, obwohl er eindeutig ein Wal ist. Schließlich sagt er dies selbst!

**Fakt # 502:** In der Strecke „Luigi's Mansion“ in **Mario Kart DS** sind in der Geistervilla die Gemälde von Baby Louis, König Buu-Huu und Bowser zu sehen.

**Fakt # 503:** Stumpf (aus **Kirby's Dream Land**), die Meisterhand (aus **Super Smash Bros.**) und Schatten-Link (aus **Zelda: Ocarina of Time**) sind in **Super Smash Bros. Melee** die einzigen Bosse, die nicht spielbar sind, wenn man sie besiegt.

**Fakt # 504:** In **Paper Mario: Die Legende vom Äonentor** trifft Mario im Verlauf des Spiels zwei seiner Partner aus dem Vorgänger **Paper Mario** wieder, nämlich Parakarry und Lady Buu. Allerdings spielen sie hier keine große Rolle, sondern plaudern lediglich, wenn man sie anspricht.

**Fakt # 505:** Entspricht in **Super Mario World** die Zehnerstelle der gesammelten Sternmünzen der Zehnerstelle eurer Restzeit, erhaltet ihr ein Bonusleben. Beispiel: Ihr habt 48 Münzen gesammelt und lauft durchs Zieltor, während die Restzeit 243 beträgt. In diesem Fall sind beide Zehnerstellen – also die Zahl 4 – identisch und ihr freut euch über ein Extraleben.

**Fakt # 506:** In Bezug auf die Gegner ist fast jedes **Donkey Kong**-Spiel ein Unikat. Zwar kommen Gegner vor, die früheren ähneln, aber kaum eine Gegnerart kommt zweimal vor. Eine Ausnahme sind die geierartigen Mini-Necky und die wespenähnlichen Zinger, die sowohl in **Donkey Kong Country** als auch im Nachfolger auftauchen.

**Fakt # 507:** Mit einer Größe von 10 Zentimetern ist Joltik das kleinste Pokémon.

**Fakt # 508:** Mit einem Gewicht von 950 Kilogramm ist Groudon das schwerste Pokémon. Groudon ziert das Cover der **Rubin**-Edition.

**Fakt # 509:** In **Pokémon Schwarz & Weiß** kann man im Gegensatz zu den meisten anderen Pokémon-Spielen weder die Arenaleiter noch die Trainer selbst noch einmal herausfordern, da es weder einen Navigator noch einen Kampffahnder gibt.

# TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN SPEZIAL

**Unser Leser Michael Moor kürt die besten und schlechtesten Werbespots von Nintendo-Spielen.**

## ⬆ SUPER MARIO ALL-STARS

Hier haben wir einen Werbespot, der auf allerbeste Art und Weise Vorfreude verbreitet. Wie bei einer Oscar-Verleihung erscheinen die wichtigsten Mitspieler in festlichen Outfits, umjubelt von lauter anwesenden Fans. Der Höhepunkt ist natürlich das Eintreffen der Mario-Brüder, ohne die diese einzigartige Spielesammlung gar nicht zustande gekommen wäre.

## ⬇ A LINK TO THE PAST

**The Legend of Zelda: A Link to the Past** ist nach **Ocarina of Time** zweifelsfrei das zweitbeste Spiel der **Zelda**-Reihe – allerdings kommt das Serienflair im Werbespot überhaupt nicht gut rüber. Hierbei handelt es sich lediglich um ein zwar mitreißendes, aber völlig informationsloses Rap-Video. Vom Spiel an sich wird überhaupt nichts gezeigt. Noch dazu kommt der Drache, dem man laut Spot „die Rübe abhauen muss", im Spiel selber gar nicht vor.

## ⬆ MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Dieser Spot verrät genau, wie großartig das erste gemeinsame Rollenspiel-Abenteuer der Klempnerbrüder ist. Tolle Szenen aus dem Spiel werden dargestellt und die Zeichentrickszenen sehen aus wie aus einem Kinofilm. Wir fragen uns nur: Warum gab es einen solchen noch nicht? Zeit würde es jedenfalls, Mario und Luigi knapp zwanzig Jahre nach ihrem Realfilm **Super Mario Bros.** mal wieder auf der großen Leinwand zu sehen!

## ⬆ POKÉMON ROT & BLAU

Diese Reklame mit einem Busfahrer, der Pokémon durch die Gegend kutschiert und sie in einer Schrottpresse gefangen hält, bietet zwar keinerlei Spielszenen, diese sind aber auch gar nicht nötig. Denn es handelt sich um einen sehr lustigen Werbespot, der ordentlich Appetit darauf macht, sich das Spiel zuzulegen und auf **Pokémon**-Jagd zu gehen. Schade, dass das Fangen der Taschenmonster nicht ganz so leicht geht, wie dieser Spot suggeriert.

## ⬇ DONKEY KONG COUNTRY

Zwar kein schlechter Spot, aber auch kein wirklich guter: In der Werbung für **Donkey Kong Country 3** werden zwar Szenen aus dem Spiel gezeigt, doch der Versuch, Dixie und Kiddy als menschenähnliche Kreaturen darzustellen, hat uns nicht wirklich vom Hocker gerissen. Da war der Werbespot des Vorgängers **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** mit seinen Zeichentrickszenen unserer Meinung nach optisch deutlich ansprechender!

Schaffe, schaffe … – doch auch die Freizeit kommt nicht zu kurz.

# HARVEST MOON

**SNES** Lust aufs Landleben? Hier bekommt ihr sie!

Dümmlich inszenierte Doku-Soaps im Fernsehen suggerieren uns, dass das Leben als Bauer ein Zuckerschlecken ist: Frühmorgens wird der TV-Landwirt vom Krähen des Hahnes aufgeweckt, der Tag beginnt mit einer Tasse frischem Landkaffee und dann räumt er ein bisschen auf dem Misthaufen auf, ehe er sich entspannt und zufrieden zu Bette legt, nachdem er die Kühe gemolken hat. All das ist blanker Unsinn! **Harvest Moon** erhebt zwar auch nicht den Anspruch, den Alltag auf dem Bauernhof realistisch abzubilden, aber ist mit Sicherheit näher an der Realität dran als so manche Fernsehsendung. Man muss Äcker bestellen, die Ernte einholen, das Vieh mit frischem Futter versorgen, Unkraut jäten – und darf bei all der Müh und Plag das Gesellige nicht außer Acht lassen, denn ein einsamer Bauer ist oftmals ein trauriger Bauer. Schließlich geht's am Ende um nichts Geringeres als die Hochzeit. ■

***Christoph meint:*** *„Schade: Da **Harvest Moon** erst 1998 auf den europäischen Markt kam – also ein Jahr nach der Markteinführung des Nintendo 64 –, fristete das Spiel hierzulande nur ein Schattendasein. **Harvest Moon blieb** ein Geheimtipp für wenige Kenner, da die meisten zu dieser Zeit schon auf die 64-Bit-Konsole umgestiegen waren. Doch zumindest die weiteren Serienableger für PlayStation, GameCube, Wii, DS und fast alle übrigen Geräte bescherten der fantasievollen Reihe die Aufmerksamkeit, die ihr gebührt. Daran hat sich bis heute nichts geändert."*

# EUROPA IM WANDEL

**Text** | Christoph Kraus

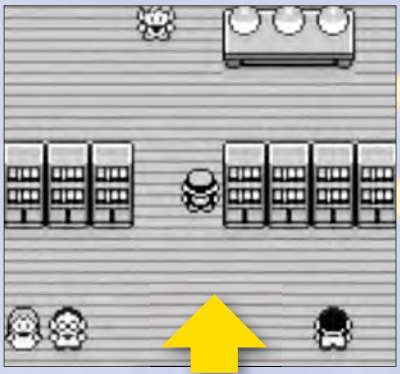
Nintendo hat den europäischen Markt einst stiefmütterlich behandelt – diese Zeit ist passé!

## Wie es früher war – CHRISTOPH KRAUS ERZÄHLT

Ich erinnere mich noch genau an diesen bestimmten Wintertag des Jahres 1996, als ich bei einem Freund meine ersten Runden in **Mario Kart 64** drehte. Zu dieser Zeit besaß ich längst noch kein Nintendo 64, schließlich war die 64-Bit-Konsole gerade erst in Japan frisch auf den Markt gekommen. Was war das für ein tolles Gefühl, auf der Block-Fort-Arena mit roten Schildkrötenpanzern wild um mich zu ballern, während der normale **Mario Kart**-Zocker in Deutschland noch mit der rückständigen Super-Nintendo-Version vorlieb nehmen musste. Da fühlte man sich schon ein bisschen privilegiert – so als würde man etwas Geheimes, Mysteriöses, Futuristisches spielen. Schließlich zog Nintendo zu dieser Zeit eine recht eigenwillige Europapolitik durch: Konsolen wurden erst mit gehöriger Verspätung auf unserem Kontinent veröffentlicht – oft sogar, wie im Falle von **Mario Kart 64**, ohne deutsche Bildschirmtexte und ohne jegliche Verbesserungen, dafür aber mit geringerer Spielgeschwindigkeit. Ausnahmen gab's aber auch: So kam **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** überall auf der Welt nahezu gleichzeitig heraus – augenscheinlich wollte sich das Unternehmen das Weihnachtsgeschäft nicht durch die Lappen gehen lassen. Na also, es geht doch, wenn man nur will! Heute werden alle Märkte – Europa, Japan, USA – nahezu ebenbürtig behandelt, krasse Verspätungen bestimmter Titel gibt es kaum noch. Nintendo hat also aus der Unzufriedenheit der Zocker gelernt.

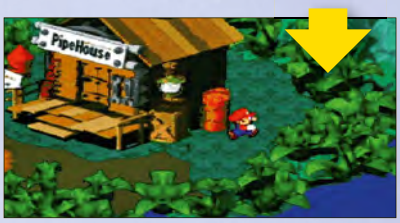
## BEWEIS GEFÄLLIG?

**Bei einigen Spielen ließ sich Nintendo extrem viel Zeit, diese nach Europa zu bringen – wir stellen einige krasse Nachzügler vor.**

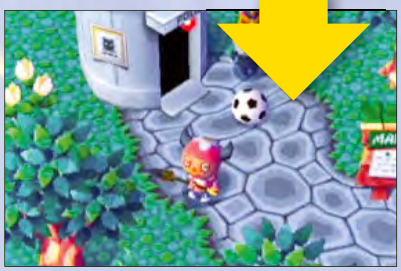


Das **Pokémon**-Phänomen ist aus dem Alltag westlicher Zocker nicht mehr wegzudenken. In Japan begann der Erfolg der Taschenmonster sogar noch viel früher, nämlich schon 1996.

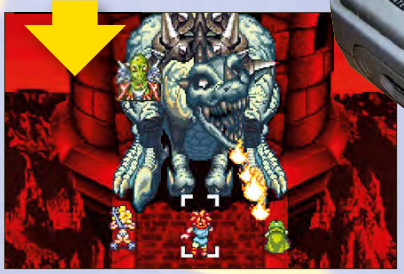
**Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** kam 1996 – knapp vor Veröffentlichung des N64 – in Nintendos Heimatland Japan heraus. Zwölf Jahre lang mussten Mario-Fans warten: Erst 2008 durften sie das Rollenspiel auf der Virtual Console zocken.




Japaner erkundeten schon am 14. Dezember 2001 das beschauliche Dörfchen aus **Animal Crossing**. Erst am 24. September 2004 – also nach drei Jahren – durften es sich auch Europäer dort auf dem Bildschirm gemütlich machen.



Der Rollenspielklassiker **Chrono Trigger** aus dem Hause Square Enix feierte schon im Jahr 1995 in Japan große Erfolge. Doch Europäer hatten ein Nachsehen: Hierzulande wurde das Kult-RPG erst nach vierzehn Jahren (!) als Nintendo-DS-Modul herausgebracht.



Krass: Das Super Nintendo kam in Japan unter dem Namen Super Famicom am 21. November 1990 auf den Markt. Europäer zockten **Super Mario World** und Co. erst am 11. April. 1992 – also anderthalb Jahre später!

## JEDER IST MAL ERSTER

**Früher waren wir Europäer es gewohnt, stets länger als alle anderen Zocker auf bestimmte Spiele warten zu müssen. Doch das hat sich grundlegend geändert. Wir belegen dies anhand dreier aktueller Beispiele.**

### THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

18. November 2011 | 20. November 2011 | 23. November 2011

Na, so was: Ausgerechnet die europäische, einst bitter vernachlässigte Spielerschaft wurde im Falle von Links neuestem Wii-Epos fürstlich belohnt. Sie durfte **Skyward Sword** zuerst zocken, sogar eine knappe Woche vor den japanischen **Zelda**-Fans. Wie es dazu kam? Ganz einfach: In Europa kommen neue Nintendo-Spiele traditionell freitags in den Handel, sodass dieser Termin schon einmal gesetzt war. Schließlich stand das wichtige Weihnachtsgeschäft vor der Tür und Nintendo kam der frühestmögliche Termin gerade recht.

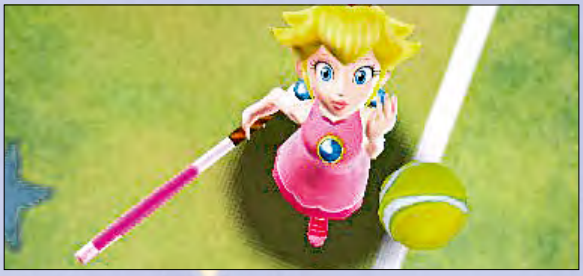
### KID ICARUS: UPRISING

22. März 2012 | 23. März 2012 | 23. März 2012

Fast schon unentschieden: Pits aktuelles 3DS-Epos kam auf allen Kontinenten nahezu gleichzeitig heraus. Japaner hatten dennoch einen hauchdünnen Vorsprung von einem Tag gegenüber Europäern und Amis. Nintendo möchte offensichtlich verhindern, dass sich ungeduldige Zocker **Kid Icarus: Uprising** aus dem Ausland importieren oder Raubkopierer die Software vorab zum Herunterladen ins Netz stellen. Zumindest herrscht jetzt Fairness bei den Nintendo-Spielern. Hoffentlich bleibt das so!

### MARIO TENNIS OPEN

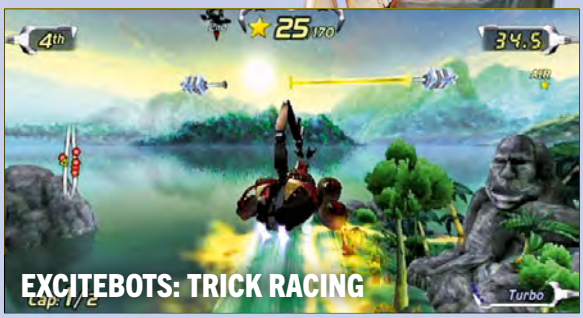
20. Mai 2012 | 24. Mai 2012 | 25. Mai 2012



Zunächst ein Rückblick: Der GameCube-Vorgänger von **Mario Tennis Open** kam am 28. Oktober 2004 in Japan heraus. Mit vier Monaten Verspätung eroberte die Filzballsimulation den europäischen Markt. Marios 3DS-Sportspektakel wird hingegen innerhalb von weniger als einer Woche überall veröffentlicht – wobei Amerikaner einen winzigen Zeitvorsprung haben. Wir Europäer sind zwar als Letztes dran, aber bei dieser knappen Zeitspanne geht uns das sonst wo vorbei!

## DAS DUELL: EUROPA VS. USA

**Stichprobenartig haben wir recherchiert, welchen Markt Nintendo bevorzugt behandelt: den amerikanischen oder unseren?**




**ExciteBots: Trick Racing** – der Nachfolger des Rennspiels **ExciteTruck** – wurde zwar einst auf der E3-Messe vorgestellt, aber erschienenen ist es nur in den USA. Schade drum: N-ZONE-Redakteur Sebastian ist begeistert davon!

**1 : 0**

**The Last Story** ist zwar bald bei uns erhältlich – siehe Test in dieser N-ZONE –, allerdings warten Amerikaner immer noch auf das Rollenspiel. Werden sie es jemals bekommen? Abwarten!

**1 : 1**

Auch das Actionspiel **Disaster: Day of Crisis** gibt es bislang nur in Europa – und das, obwohl das spannende Gameplay auch amerikanischen Zockern gefallen dürfte. Warum Nintendo den Amis das Spiel vorenthielt, ist uns schleierhaft.

**1 : 2**

**Das Fazit: Mittlerweile gibt es kaum noch stichhaltige Argumente, um Nintendo vorzuwerfen, der Konzern würde den europäischen Markt außer Acht lassen. Früher mag das mal so gewesen sein, doch heute ist Europa zu einem wichtigen Umsatzbringer geworden. Unseren Kontinent darf Nintendo schon allein aus wirtschaftlichen Gründen nicht stiefmütterlich behandeln.**

# DER ICARUS-EFFEKT

**Text** | Christoph Kraus

## Was Nintendo aus einem etwaigen Erfolg des 3DS-Action-Spektakels Kid Icarus: Uprising lernen kann – und was nicht!

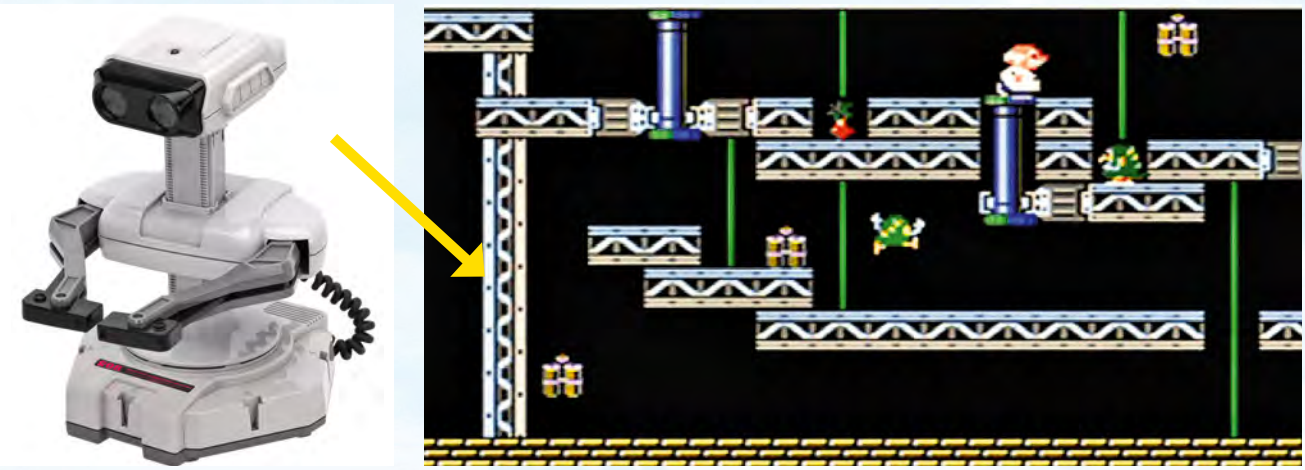
Machen wir uns nichts vor: Selbst wenn **Kid Icarus: Uprising** ein großer Erfolg werden sollte – was derzeit trotz hoher Vorbestellzahlen noch nicht absehbar ist –, so war dies keinesfalls selbstverständlich. Schließlich muss man ein paar Dinge berücksichtigen, die man aufgrund der momentanen Begeisterung leicht vergisst. Auf dieser Doppelseite analysieren wir, welche Chancen Nintendo aus Pits etwaiger geglückter Rückkehr auf eine Mobilkonsole ableiten kann – und warum auch eine gute Portion Vorsicht angebracht ist.

### Erstens: Die lange Abwesenheit

Eine Nintendo-Figur, die zwanzig Jahre lang dem Bildschirm als Hauptdarsteller fernblieb, verliert zwangsläufig einen Großteil ihrer Popularität. Schließlich wachsen neue Generationen an Zockern auf, die mit dem einstigen Star kaum mehr etwas anfangen können. Ein Beispiel: Wer zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von **Kid Icarus** fürs Nintendo Entertainment System fünfzehn Jahre alt war, ist heute 35. Dieser Mensch hat inzwischen möglicherweise selbst Kinder und interessiert sich kaum noch für Videospiele. Ob der Nachwuchs für Pits NES-Oldie ebenso zu begeistern ist wie der Vater? Mit Sicherheit nicht – schließlich haben Zocker von heute ganz andere Ansprüche an Grafik, Sound, Spieldesign und Umfang. Das wusste auch Nintendo – und konzipierte **Kid Icarus: Uprising** völlig anders als das betagte, pixelige Original. Neue Schwerpunkte – nämlich Flugmissionen und viel Action – sollen die jüngere Spielergeneration mit der Spielfigur Pit vertraut machen.

### Zweitens: Nicht jeder ist geeignet

Sollte also Pits Comeback auf eine Nintendo-Konsole ein durchschlagender Erfolg werden, könnten die Entwickler auf die Idee kommen, weitere Helden von früher auf den Bildschirm zurückzubringen. Uns kommt da beispielsweise R.O.B. in den Sinn – der Roboter zum Anfassen, mit dem man mittels NES-Controller Klötzchen stapeln konnte. Das Eingabegerät der Wii U wäre prädestiniert dafür, dass man das Spielkonzept auf der neuen Hardware in überarbeiteter Form erneut herausbringt. Auf



Der Roboter R.O.B. diente auf dem Nintendo Entertainment System als außergewöhnlicher Controller. Kommt das Kultspielzeug möglicherweise auf der Wii U zurück?

Es ist lange her, dass Miyamoto ankündigte, die **Pikmin**-Serie wiederzubeleben. Auf der Wii U soll es endlich so weit sein. Ob Nintendo sein Versprechen hält?

dem Touchscreen könnte man etwa bestimmen, wie sich R.O.B. im Wohnzimmer fortbewegt, welche Gegenstände er mit seinen Greifarmen aufsammelt und wohin er sie trägt. In Kombination mit einem witzigen Abenteuermodus auf dem großen Fernseher könnte der kleine Roboter zu neuer Höchstform auflaufen und dabei eine weitere Zielgruppe erschließen. Dass die Mischung aus Plastikfigur und Videospiel gelingen kann, beweist derzeit der Hersteller Activision mit seiner **Skylanders**-Serie bravourös. Auch weitere Helden von früher – etwa Baby Mario und Baby Yoshi in einem neuen **Yoshi's Island**-Abenteuer – hätten zweifelsfrei großes Potenzial, mit zeitgemäßer Technik ein starkes Comeback hinzulegen. Doch nicht alle Figuren von früher eignen sich für die ganz große Nummer: Mr. Game & Watch ist beispielsweise massiv in die Jahre gekommen, auch das Balloon Kid taugt allenfalls als Minispiel.

### Drittens: Öfters mal was Neues!

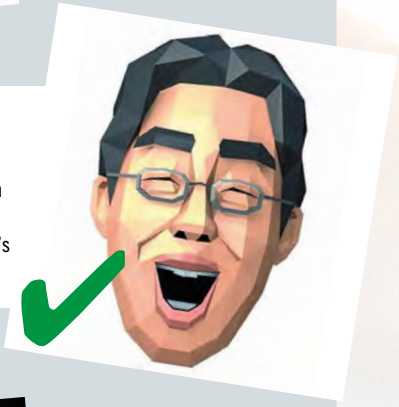
Nicht wenige Nintendo-Fans fordern jedoch, dass der **Mario**-Kontzern mehr Mut beweist. N-ZONE-Leser Daniel Frömel stellt fest: „Warum wollen denn alle immer nur Comebacks und Nachfolger? Wie wäre es mit mehreren neuen Serien? Ist das nicht spannender? Das beste Spiel der letzten zehn Jahre war eindeutig **Assasin's Creed**! Daneben fallen mir aber auch noch **Bioshock** und **Dead Space** ein. Von Nintendo kam jedoch in dieser Richtung leider viel zu wenig." Mit dieser Meinung ist Daniel nicht alleine. Als Shigeru Miyamoto vor drei Jahren ankündigte, Captain Olimar und seine Pikmin auf die Wii zu bringen, waren die Meinungen über diese Entscheidung gemischt: Die Einen befürworteten das Comeback der Strategiespielreihe, während andere lieber völlig neue Helden sehen würden. Fakt ist: In den vergangenen Jahren hat sich Nintendo kaum getraut, mit neuen Ideen zu experimentieren. Wenn es neue Spielkonzepte gab, dann allenfalls Software der **Wii**-Marke, also **Wii Sports**, **Wii Play** oder **Wii Party**. Schade drum! Schreibt uns an redaktion@n-zone.de: Welche Stars wollt ihr unbedingt auf Wii, 3DS oder Wii U erleben? ■

Einst war Baby Mario in fast jedem Nintendo-Sportspiel zu sehen. Es wird Zeit, dass er zusammen mit Baby Yoshi ein neues, eigenständiges Jump & Run erlebt.

## TAUGLICH ODER NICHT?

**Welche Nintendo-Stars eignen sich für Nachfolge-Episoden? Und welche haben ihren Zenit längst überschritten?**

Zugegeben: **WALUIGI** war nie ein großer Held, allenfalls Gastdarsteller in den **Mario**-Sportserien. Deshalb eignet er sich definitiv nicht für die große Bühne. Waluigi ist und bleibt eben ein Held der zweiten Reihe.



Der große Erfolg von **DR. RYUTA KAWASHIMA** liegt kaum sechs Jahre zurück, da hat Nintendo schon einen neuen Teil der Schlaumeier-Software angekündigt – weiter geht's wohl Ende des Jahres auf dem 3DS.

Das **BALLOON KID** war vor knapp zwanzig Jahren der Hauptdarsteller eines simplen Minispiels auf dem Game Boy. Ein großer, gefeierter Star kann aus dem Männchen kaum werden.

Der sympathische Roboter **R.O.B.**, dessen Greifärmchen man per NES-Pad steuern konnte, hätte das Potenzial, auf der Wii U große Erfolge zu feiern, sofern das Spielkonzept auch auf dem Bildschirm stimmt.

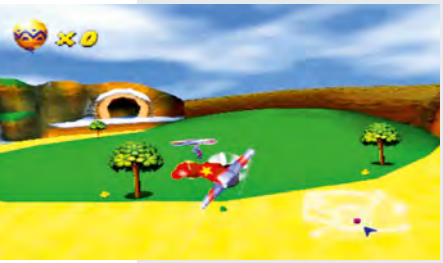
Dass die **BOXER** aus **Punch-Out!!** nicht mehr allzu angesagt sind, hat die Wii-Neuauflage des betagten Pixel-Oldies vom Nintendo Entertainment System bewiesen. Eine erneute Rückkehr ist beinahe ausgeschlossen.

# DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

**Text** | Christoph Kraus Worauf muss man achten, wenn man sich gebrauchte Nintendo-Konsolen kauft? In dieser neuen Reihe sagen wir es euch!

# NINTENDO 64

## DIE MÜSST IHR HABEN ...



### DIDDY KONG RACING

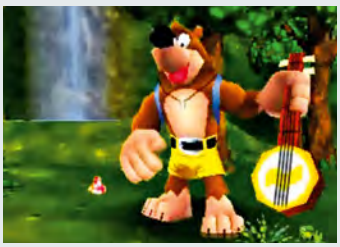
Obwohl **Mario Kart 64** klar das bessere Gameplay und die griffigere Steuerung bietet, ist **Diddy Kong Racing** für heutige Zocker einfach besser zu konsumieren. Das liegt insbesondere an der hochwertigen Technik, der superben Langzeitmotivation, den spannenden Bossrennen und den zahlreichen abwechslungsreichen Spielvarianten. Um Wizpig – ein Schwein mit irren Plänen, die fröhliche Insel zu unterjochen – zu besiegen, flitzt ihr mit Diddy Kong, Banjo, Conker und anderen Fahrern über die diversen Kurse, beschießt eure Gegner mit Power-ups und sammelt Luftballons, die euch in neue Bereiche führen. Ein großer Spaß – und deutlich besser als die seelenlose DS-Umsetzung!

### PERFECT DARK

Das Nintendo 64 ist zwar die Heimat vieler guter Jump&Runs, doch Ego-Shooter fühlten sich auf der 64-Bit-Konsole offenbar nicht so recht wohl. Doch trotzdem gibt es einen qualitativ besonders hochwertigen Genrevertreter, den wir euch wärmstens ans Herz legen können: In **Perfect Dark** geht ihr mit der hübschen Agentin Joanna Dark einer nebulösen Alien-Verschwörung auf den Grund, die sowohl technisch als auch spielerisch allerbeste Unterhaltung der Güteklasse A garantiert. Allerdings benötigt ihr zum Spielen unbedingt das Expansion Pak, sonst könnt ihr nur Mehrspielerduelle zocken.

### MARIO KART 64

Unvergessen sind immer noch die **Mario Kart 64**-Wettkämpfe für bis zu vier Spieler: Ob Block Fort, Big Dinot, Double Deck oder das Wolkenkratzer-Areal – dort tobte die Action! Bis heute gefällt uns der Battle-Modus aus dem betagten Spaßrennspiel deutlich besser als die Mehrspielerduelle in **Mario Kart 7**. Denn: Damals gab es noch kein Zeitlimit. Man spielte einfach so lange gegeneinander, bis der letzte Spieler übrig blieb – das mag zwar unbarmherzig gewesen sein, aber wenigstens auch lustig. Leider sieht **Mario Kart 64** für heutige Verhältnisse äußerst schlecht aus, wenn man es auf einem HD-Fernseher spielt.

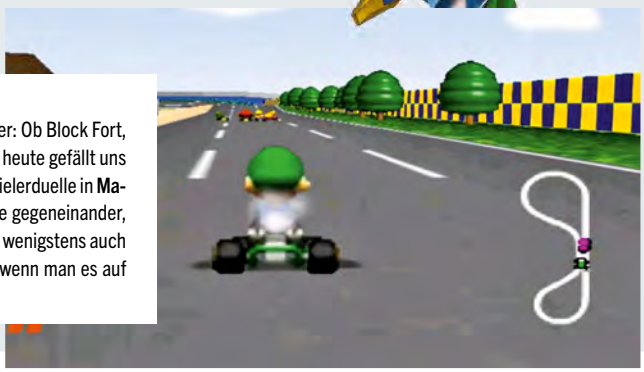


### BANJO-KAZOOIE

Als wir N-ZONE-Redakteure die besten N64-Spiele für diese Rubrik ausgewählten, kamen uns mehrere Titel in den Sinn: Wir wollten euch beispielsweise **Super Mario 64** empfehlen – aber das Spiel kennt mit Sicherheit schon jeder Nintendo-Fan! Dann hatten wir an **Donkey Kong 64** gedacht – doch das affige Abenteuer aus dem Hause Rareware ist viel zu vollgepackt mit Gegenständen, die man sammeln muss. Schließlich fiel die Wahl auf **Banjo-Kazooie**: Das Jump & Run setzt sowohl auf clevere Rätsel als auch auf klasse Jump&Run-Action. Zudem ist der Endkampf gegen Gruntilda superwitzig.

### DIE SIND SOWIESO PFLICHT!

Wir müssen euch eigentlich nicht zum 32.824. Mal sagen, dass **Paper Mario** und **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** absolute Hochkaräter sind – das wisst ihr auch so. Aber hiermit sei es trotzdem noch mal erwähnt.



## WAS IHR SONST NOCH BRAUCHT

Da der Controller des Nintendo 64 nicht ab Werk über eine Vibrationsfunktion verfügt, gibt es das **RUMBLE PAK**. Einmal eingesteckt, spürt ihr in fast allen Spielen, die nach 1998 veröffentlicht wurden, jeden gegnerischen Treffer. Eine sinnvolle, aber nicht unbedingt nötige Investition!

**NÜTZLICHKEIT:** ●●●○○

Um **The Legend of Zelda: Majora's Mask** und **Donkey Kong 64** überhaupt zocken zu können, muss sich das **EXPANSION PAK** – eine 4-Megabyte-Speichererweiterung – in der Konsole befinden. **Perfect Dark** läuft ohne das Zubehör nur eingeschränkt, andere Spiele bieten damit eine höhere Auflösung.

**NÜTZLICHKEIT:** ●●●○○

Mit dem **TRANSFER PAK** könnt ihr Spieldaten zwischen Game-Boy- und Nintendo-64-Modulen austauschen. So übertragt ihr beispielsweise Pokémon, die ihr unterwegs gesammelt habt, auf den großen Fernseher, um sie in **Pokémon Stadium** gegeneinander antreten zu lassen.

**NÜTZLICHKEIT:** ●●○○○

Die meisten Spiele – vor allem solche von Nintendo – bieten eine Speicherfunktion, die auf dem Modul integriert ist. Doch wer beispielsweise in **Turok 2: Seeds of Evil** seinen Fortschritt abspeichern möchte, kommt über die Anschaffung eines **CONTROLLER PAK**s nicht herum.

**NÜTZLICHKEIT:** ●●●●○

### BLAST CORPS

Was für ein Krawall! In **Blast Corps** müsst ihr dafür sorgen, dass ein außer Kontrolle geratener Schwertransporter mit nuklearer Ladung schadlos ans Ziel gelangt. Wehe, er fährt gegen ein Hochhaus oder einen Gartenzaun – dann gilt die Mission als gescheitert und die Katastrophe ist perfekt. Ihr müsst also die Menschen aus ihren Gebäuden evakuieren und anschließend mit Bulldozern, Robotern und anderen Vehikeln sämtliche Objekte, die der Transporter passiert, aus dem Weg räumen. Kurz und knapp: Es scheppert, bis der Arzt kommt – und das macht gehörig Laune!

### WAVE RACE 64

Wer erleben möchte, zu welch brillanter Leistung der Nintendo 64 technisch in der Lage ist, sollte sich **Wave Race 64** unbedingt ansehen. Der Wellenritt mit seiner realistischen Wasserdarstellung, der feinfühligen Steuerung und den vielfältigen Tricks wurde einst von Shigeru Miyamoto erdacht, aber ursprünglich sollte man nicht mit Jetskis übers Wasser heizen, sondern mit **F-Zero**-artigen Vehikeln. Der Nachfolger **Wave Race: Blue Storm** für den GameCube konnte dem Vorgänger qualitativ kaum das Wasser reichen. Auch die Game-Boy-Fassung ist lediglich ein müder Abklatsch des Originals.

## … UND DIE SPART IHR EUCH LIEBER!

### YOSHI'S STORY

Obwohl **Yoshi's Story** von vielen Nintendo-Fans heiß herbeigesehnt wurde, enttäuschte das kunterbunte Jump & Run auf ganzer Linie: Der Spielablauf war viel zu anspruchslos – und das, obwohl Nintendo den Schwierigkeitsgrad im Vergleich zur japanischen Version sogar erhöhte. Gerade mal 24 Levels hielten erfahrene Zocker nicht gerade lange bei Laune. Dabei klang das Konzept so vielversprechend!

### ROBOTRON 64

Vermutlich kennen nur noch die allerwenigsten von euch den Spielhallenklassiker **Robotron 2084**. Doch das hat Crave Entertainment nicht davon abgehalten, eine Neuauflage fürs Nintendo 64 zu programmieren. Die sieht dummerweise genauso fad aus wie das Original knapp 15 Jahre zuvor.

### SUPERMAN

Was soll denn das bitteschön? Im N64-Debakel **Superman** schaltet man nicht nur Gegner aus und nutzt den Röntgenblick der Hauptfigur, sondern fliegt zum überwiegenden Teil durch Ringe, die am Himmel verteilt sind. Das ist nicht nur völlig bescheuert, sondern auch langweilig und staubtrocken.

**Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …**

# POKéPARK 2: DIE DIMENSION DER WÜNSCHE

## Wii – Findet alle Pokémon im Hafenbezirk!

Da der PokéPar k mit einer Fülle von Taschenmonstern bevölkert ist, verliert man schnell den Überblick, mit welchen Pokémon man schon befreundet ist. Deshalb präsentieren wir euch eine Liste aller Monster des Hafenbezirks samt Fundorten und Anforderungen. Der erste Spielbereich besteht aus dem Strand und der Hafenstadt.

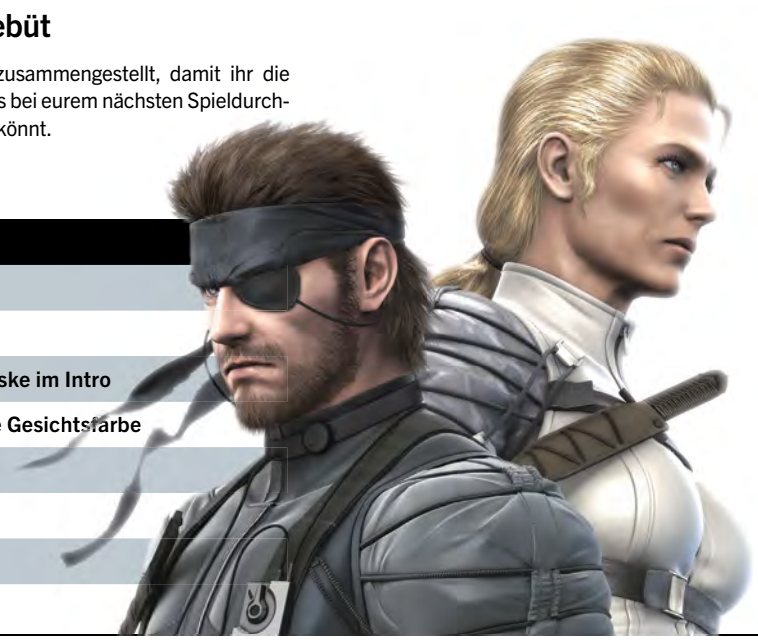
**Allgemeines:** Zu Beginn sind nicht alle Pokémon im jeweiligen Bezirk, sondern sie tauchen erst im Laufe der Zeit auf. Ihr müsst entweder in der Geschichte vorankommen oder anwesende Pokémon als Freunde gewinnen. Gelb unterlegte Pokémon müssen jedoch zuerst aus dem Traumpark befreit werden, bevor ihr mit ihnen Freundschaft schließen könnt – grün unterlegte Pokémon könnt ihr erst nach der Hauptstory in euren Freundeskreis aufnehmen. Die Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

| POKÉMON | AUFGABE |
|---|---|
| **Admurai** | Besiegt Admurai. |
| **Chillabell** | Besiegt Chillabell beim Fangen – Serpifeu bietet sich hierfür an. |
| **Drifzepeli** | Im Laufe der Geschichte wird Drifzepeli automatisch euer Freund und transportiert euch fortan zwischen den Bezirken hin und her. |
| **Dusselgurr** | Tragt das sitzende Dusselgurr in der Hafenstadt zum Brunnen im Stadtzentrum und besiegt es anschließend beim Fangen. |
| **Efoserp** | Sprecht Efoserp mit Serpifeu an und besiegt es im Fangen. |
| **Elezeba** | Schlagt Elezeba im Fangen. |
| **Emolga** | Hinter Kukmarda ist eine Erhöhung, die nur Serpifeu hochspringen kann. Dort ist Emolga, das mit euch Verstecken spielt. |
| **Felilou** | Schlagt Felilou im Fangen, nachdem ihr euch mit Mauzi angefreundet habt. |
| **Ferkokel** | Sprecht Ferkokel mit Floink an und besiegt es im Kampf. |
| **Ganovil** | Besiegt Rokkaiman im Kampf. |
| **Grillmak** | Befreit Grillmak aus dem Traumpark! |
| **Kecleon** | Kecleon versteckt sich in der Hafenstadt – ihr müsst mit Serpifeu beim großen Platz die Kisten hochspringen. |
| **Krebscorps** | Sprecht mit den Krebscorps in der Stadt. Danach weicht ihr seinen Schüssen aus und öffnet die Truhe. |
| **Kukmarda** | Weicht seinen Angriffen aus und öffnet die Truhe hinter ihm. |
| **Lilminip** | Besiegt es im Fangen. |
| **Mamolida** | Im Laufe der Hauptstory müsst ihr Mamolida im Fangen besiegen. |
| **Mampfaxo** | Sprintet gegen den Baum in der Nähe von Mampfaxo. Dieser lässt eine Beere fallen, welche ihr Mampfaxo bringen müsst. |
| **Maracamba** | Am Strand sind drei Maracambas, eines davon sucht seine beiden Freunde. Führt es zu den anderen beiden, um gleich drei neue Freunde zu finden. |
| **Mauzi** | Nachdem Mauzi euch ein Juwel für 100 Beeren verkauft hat, wird es euer Freund. |
| **Milza** | Besiegt Milza beim Fangen. |
| **Nagelotz** | Am Strand liegt ein bunter Ball, den ihr Nagelotz bringen müsst. |
| **Navitaub** | Besiegt Navitaub beim Fangen! |
| **Ohrdoch** | Ohrdoch bietet gegen Beeren Spezialtraining an. Nach einer absolvierten Einheit freundet Ohrdoch sich mit euch an. |
| **Pelipper** | Fotografiert Pelipper, während es fliegt, und zeigt ihm anschließend das Foto. |
| **Picochilla** | Nachdem ihr euch mit Ohrdoch angefreundet habt, möchte Picochilla, dass ihr Unratütox fangt. |
| **Plinfa** | Plinfa ist nach dem Spielstart euer erster Freund. |
| **Praktibalk** | Besiegt Praktibalk im Kampf. |
| **Psiana** | Absolviert mit Psiana Turnübungen. |
| **Quabbel** | Besiegt das pinkfarbene Quabbel beim Fangen. Danach taucht ein blaues Quabbel auf, das ihr beim Verstecken schlagen müsst. |
| **Rabigator** | Rabigator bittet euch, Ohrdoch zu ihm zu bringen, bevor er sich einem Kampf stellt. |
| **Raichu** | Besiegt Raichu im Kampf! Gegen Beeren verbessert er dann eure Attacken. |
| **Rokkaiman** | Besiegt Rokkaiman im Kampf. |
| **Rotomurf** | In der ?-Kiste am Strand findet ihr eine Pii-Puppe, die ihr Rotomurf bringen müsst. |
| **Sharfax** | Besiegt Sharfax im Kampf! |
| **Sodamak** | Dieses Pokémon wird euer Freund, nachdem ihr es aus dem Traumpark befreit habt. |
| **Somnivora** | Sprecht mit Somnivora. |
| **Sterndu** | Spielt mit Sterndu im Wasser Fangen. |
| **Traunfugil** | Besorgt Traunfugil einen Drehmotor. |
| **Unratütox** | Wenn ihr Unratütox gefangen habt, wird dieses Pokémon auch gleich euer Freund. |
| **Vegimak** | Befreit Vegimal aus dem Traumpark, um seine Freundschaft zu erhalten. |
| **Wailord** | Wailord bittet euch zuerst um einen Honigtopf – anschließend will es 50 weitere! |
| **Wingull** | Beantwortet die Fragen von Wingull richtig. Die Antworten lauten: Praktibalk, Hafenbezirk und Admurai |
| **Zwottronin** | Besiegt Zwottronin mit Ottaro! |

# METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

## 3DS – Coole Geheimnisse zu Solid Snakes 3DS-Debüt

**Snake Eater 3D** enthält zahllose Goodies, die sich durch das Erreichen bestimmter Voraussetzungen freischalten lassen. Im Anschluss haben wir euch eine praktische Tabelle zusammengestellt, damit ihr die Jagd nach den Extras bei eurem nächsten Spieldurchgang besser planen könnt.



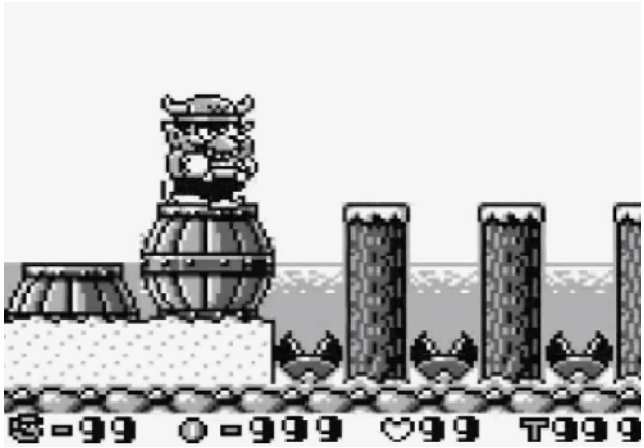
### BONUSTARNUNG ZUM START

| Auswahl beim Spielstart | Belohnung |
|---|---|
| Ich spiele zum ersten Mal MGS! | Mumien-Tarnung |
| Mir gefällt MGS1! | AUSCAM-Tarnung |
| Mir gefällt MGS2! | Wüsten-Tarnung und Raiden-Maske im Intro |
| Mir gefällt MGS3! | Flecktarn-Anzug & grüne/braune Gesichtsfarbe |
| Mir gefällt MGS4 | DPM-Tarnung |
| Mir gefällt MGS Peace Walker | Banana-Tarnung |
| Mir gefallen alle MGS-Spiele! | Grenade-Tarnung |

# WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

## 3DS – Fetter Bonus für den Dicken: Mit diesem Cheat seid ihr nie knapp bei Kasse.

Um den Cheat zu aktivieren, begebt ihr euch während des Spielens in das Pausenmenü. Drückt dann 16-mal den Select-Button, um die Eingabe zu aktivieren. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, beginnt die hintere Ziffer eurer Leben zu blinken. Haltet nun den B-Knopf gedrückt, um zwischen den einzelnen Zahlen durch Drücken von Links und Rechts zu wechseln und mit Hoch und Runter die Ziffer zu verändern. So könnt ihr eure Leben bis zu 99, eure Münzen bis 999, die Herzen bis 99 und euer Zeitlimit auf 999 erhöhen. Wenn ihr A und B gedrückt haltet, könnt ihr links neben euren Leben auf das Wario-Symbol gehen und so die Form von Wario ändern. So könnt ihr den kleinen Wario wieder normal machen und dem normalen Wario einen verbesserten Helm aufsetzen. Drückt anschließend wieder Start, um das Spiel fortzusetzen.



Gut versorgt: Mit 999 Münzen im Gepäck spielt es sich gleich besser!

# MEGA MAN X

## Virtual Console – Level-Codes

Der Retro-Klassiker ist letzten Monat für die Virtual Console erschienen. Wir zeigen euch Cheats, mit denen ihr alle Levels freischalten könnt.

| LEVEL | CHEAT |
|---|---|
| Armored Armadillo | 3842 8746 2558 |
| Boomer Kuwanger | 3872 6856 5558 |
| Chill Penguin | 1322 8782 7738 |
| Flame Mammoth | 5832 8526 5658 |
| Launch Octopus | 8248 2887 6271 |
| Sigma Stage | 3733 6838 8744 |
| Spark Mandrill | 7354 1528 4416 |
| Sting Chameleon | 2656 4768 7254 |
| Storm Eagle | 3773 3616 5264 |

Mit dem verbesserten Helm stellt kein Gegner mehr ein Problem dar.

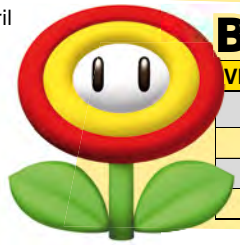
# MARIO KART 7 HIGHSCORE-WETTBEWERB

Die Aufwärmphase ist endgültig vorbei, jetzt geht's ans Eingemachte!

Feuer frei für die schärfste Highscore-Jagd, die es jemals in der N-ZONE gab! Die Regeln lauten wie folgt: Sobald ihr einen Highscore aufgestellt oder überboten habt – egal auf welcher Piste –, schreibt uns bis zum 26. April 2012 eine Mail an redaktion@n-zone.de und fügt ein Beweisfoto bei. In der nächsten Ausgabe aktualisieren wir diese Tabelle und versorgen euch mit neuen Herausforderungen. Also, ran an die Geräte!

## PILZ-CUP

| VERÄNDERUNG | PISTE | SCHNELLSTER LESER | GESAMTZEIT |
|---|---|---|---|
| ↑ | Wuhu-Bergland | Niki Rahman | 1:07.331 |
| ↑ | Toads Piste | Niki Rahman | 1:22.580 |
| ↑ | Daisyhausen | Alex Pfeiffer | 2:07.082 |
| ↑ | Cheep-Cheep-Bucht | Alex Pfeiffer | 1:52.135 |
| → | Shy Guys Basar | Marvin Donjes | 2:04.847 |



## BLUMEN-CUP

| VERÄNDERUNG | PISTE | SCHNELLSTER LESER | GESAMTZEIT |
|---|---|---|---|
| → | Instrumentalpiste | Julian Riederer | 0:52.225 |
| NEU! | Wuhu-Rundfahrt! | HIER KÖNNTE EUER NAME STEHEN! | |
| NEU! | Marios Piste | HIER KÖNNTE EUER NAME STEHEN! | |
| NEU! | Gebirgspfad | HIER KÖNNTE EUER NAME STEHEN! | |

# NINTENDO IST immer noch ÜBERALL!

N-ZONE-Leser finden im ganzen Land Erinnerungen an die Nintendo-Stars.

← David Tarakanoff erinnerte das Rücklicht eines Anhängers, der vor seinem Zimmer parkte, frappierend an das Triforce aus der **The Legend of Zelda**-Serie …

… und Sebastian F. aus Passau entdeckte bei seinem letzten Einkaufsbummel ein Schaufenster mit Pac-Man und zwei Geistern! →

## BAU DEN PROMii!

**Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!**

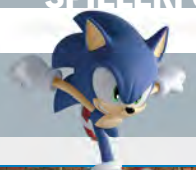
Diesmal ist – anlässlich der Einstellung seiner Show – ein Mii von Harald Schmidt gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des zynischen Late-Night-Talkers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 26. April 2012.

Mii

Chris.W.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Christian Wulff zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Nicolas Freche als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des früheren Bundespräsidenten auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des links abgebildeten QR-Codes. Viel Spaß!

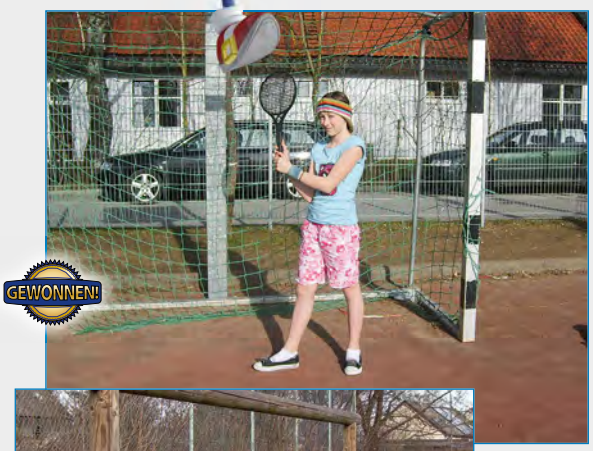
# N-ZONE WETTET, DASS …



powered by: SEGA

## DIE LETZTE WETTE:

In der letzten Ausgabe verlangten wir von euch, euch vor einem Fußballtor fotografieren zu lassen. Dieses musste sich auf einem Bolz- oder Sportplatz befinden. Tore, die man in Baumärkten für den Garten kaufen kann, waren also nicht erlaubt. Außerdem musstet ihr (wie Mario) einen Tennisschläger in der Hand halten und Schweißbänder an der Stirn und an beiden Armen tragen. Zu guter Letzt forderten wir auch noch, kurze Hosen und Sandalen zu tragen. Drei Fotobeweise erreichten uns: Herzlichen Glückwunsch an Lisa Krubert, Tobias Lieberei, Quirin und Maxi Mayer!



## DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich unser Praktikant Jonas irrte, musste er dieses hier abgedruckte T-Shirt – es ist hässlich wie die Nacht! – einen ganzen Tag lang im Büro und auf dem Nachhauseweg tragen.

## DIE AKTUELLE WETTE:

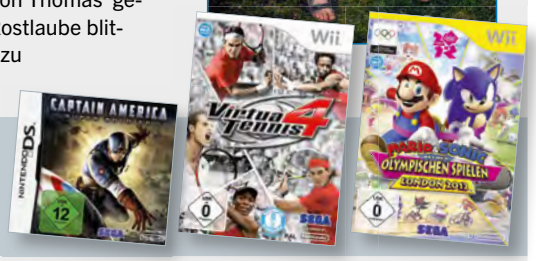
Unser Praktikant Sebastian wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

**1. Ihr schickt uns – anlässlich der neuen Retro-Rubrik „Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel" ein Foto, auf dem drei Personen abgebildet sind. Jede muss dabei eine N64-Konsole in der Hand halten – aber jeweils mit unterschiedlicher Gehäusefarbe! Auch die Pikachu-Edition ist erlaubt.**

**2. Jede Person hält ein Transfer Pak in der anderen Hand …**

**3. … und balanciert ein Spielmodul auf dem Kopf.**

Falls sich Sebastian bei seiner links abgedruckten Wette irrt, verpflichtet er sich, die Felgen von Thomas' geliebter Rostlaube blitzeblank zu putzen.



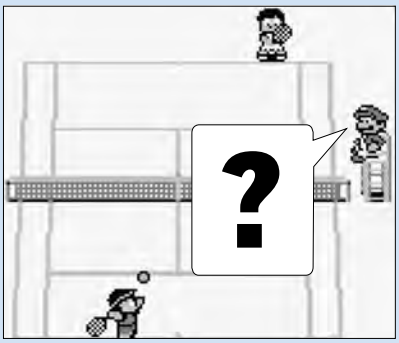

## DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 26. April 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

# DU, SAG MAL!

## DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Andreas Lüchinger die Redaktion im letzten Monat.




**Jetzt seid ihr dran: Was sagt Schiedsrichter Mario in dieser Szene aus Tennis? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 26. April 2012 an redaktion@n-zone.de!**

**Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Mario Kart-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!**

**MACHT MIT IN DER MARIO KART COMMUNITY!**
Mit diesem Code seid ihr dabei:
**46-5144-9582-1459**

## DAS MEGA-TURNIER

Diesen Monat geht in der N-ZONE-Superliga die Post ab – dank einer fetten Meisterschaft. Hier sind alle Paarungen!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Samie Dif | Finn Sattler | Finn Sattler | |
| Florian Bayr | Marko Langanke | Marko Langanke | |
| Alexander Arnz | Niklas Penser | Alexander Arnz | |
| Jonas Knopp | Alex Tobias Pfeiffer | Jonas Knopp | |
| Ralph Nehlmann | Marco Poloo | Marco Poloo | |
| Nina Sonntag | Robin Cheah | Robin Cheah | |
| Julian Dreher | Zephir Ger | Julian Dreher | |
| Tobias Emmerling | Florian Gölz | Florian Gölz | |
| Yannik Schmidt | Julian Riederer | Julian Riederer | |
| Yannick Stoll | Till Sprengelmeyer | Till Sprengelmeyer | |
| Kevin Mahnke | Allen Tsitak | Kevin Mahnke | |
| Max Hoffmeister | Timo Hebisch | Max Hoffmeister | |
| Armin Wegenschimmel | Marcel Kohlmann | Armin Wegenschimmel | |
| Vivien Redmann | Michael Brenner | Vivien Redmann | |
| Robin van Londen | Roland Engl | Roland Engl | |
| Sascha Wiechert | Moritz Hinz | Sascha Wiechert | |

# NACHGEFRAGT BEI … ARMIN WEGENSCHIMMEL

**Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir einen Superzocker aus der Alpenrepublik Österreich!**

**N-ZONE: Armin, wir wollen dich als Mario Kart-Urgestein auf die Probe stellen: Kannst du noch alle Fahrer von Super Mario Kart aufzählen?**
**Armin:** Puh! Mal überlegen … das ist doch schon eine Weile her. Also da wären zunächst Mario und Luigi – klar. Dann noch die Schwergewichte Bowser und Donkey Kong. Weiter geht es mit Toad, Yoshi und Koopa und zum Schluss noch Peach. Ich glaube, ich hab alle – und das ganz ohne googeln! Wenn es nicht richtig ist, dann bitte ich um Korrektur … obwohl es doch ein bisschen peinlich wäre!

**N-ZONE: Wir lassen deine Antworten gelten, auch wenn nicht Donkey Kong selbst, sondern Donkey Kong Jr. am Start war. Was hat dich früher so sehr an der Serie fasziniert?**
**Armin:** Ich konnte noch so oft zocken, es wurde mir nie langweilig dabei. Jedes Rennen war anders und es konnte immer alles passieren. Auch wenn ich mich noch sehr gut daran erinnere, nicht der Allerbeste gewesen zu sein und mehr als nur einmal nicht unter die ersten Vier kam. Aber da ich damals ja noch ein Mini-Armin war, ging das rückblickend schon in Ordnung. Vielleicht waren es auch die Niederlagen, die mich immer wieder motivierten, die Konsole anzuwerfen und es auf ein Neues zu versuchen. Früher spielte ich auch sehr oft den Battle-Modus mit Freunden, was mir damals absolut den meisten Spaß machte. Auch heute packe ich das Modul noch ab und zu aus und wir zocken gemütlich bei ein, zwei Bier – das ist jedes Mal wieder eine Gaudi!
Und damit wären wir auch schon bei dem **Mario Kart**-Teil, der bei mir unvergessen ist – **Super Mario Kart**. Jedoch muss ich auch sagen, dass **Mario Kart Wii** auch ganz oben auf meiner Liste ist – ich will gar nicht wissen, wie viele Stunden meines Lebens ich diesem Spiel gewidmet habe. Ganz zu schweigen von meinen Kumpel. Denn mal ehrlich – je mehr Leute, desto mehr Spaß! Die Anbindung ans Netz hat da natürlich auch den nötigen Teil dazu getan.

**N-ZONE: Stimmst du uns zu, dass die Battle-Modi früher viel cooler waren als die ollen Wettkämpfe in Mario Kart 7?**
**Armin:** Da stimme ich euch zu, ja. Die Battle-Modi haben ein wenig an Glanz verloren. Das Zeitlimit stört mich schon ein wenig, ist aber noch zu verkraften. Dass man bei der Ballonschlacht jedoch immer wieder zurückkommt, ist schon komisch. Ich verstehe den Sinn dahinter nicht, warum überhaupt noch Ballons am Kart hängen. Das Ganze wäre etwas erträglicher, wenn dem Zocker mehr Einstellungen zur Verfügung stünden.

**N-ZONE: Du nimmst am großen N-ZONE-Mega-Turnier teil. Wie hast du dich vorbereitet?**
**Armin:** Um ganz ehrlich zu sein: bis jetzt gar nicht. Natürlich hofft man immer auf den Sieg, aber mit 24 Jahren, da lässt die Reaktion schon nach! (lacht) Und falls wir Wuhu Bergland zocken, bin ich sowieso geliefert, weil ich aus Prinzip die reguläre Strecke fahre!

**N-ZONE: Gibt es noch etwas, was du unseren Lesern mitteilen möchtest?**
**Armin:** Bin ich der erste Ösi, der es in dieser Form in die N-ZONE geschafft hat?! Wenn ja, so werden mir hoffentlich zahlreiche weitere folgen. Ich grüße daher alle „Piefke“, die das lesen! Und an meine Landsleute: „Schen Gruaß aus Hollenstein an der Ybbs – aber das muaß ma eh ned kenna!“

ARMIN WEGENSCHIMMEL

## SO MACHT IHR MIT!

**Ihr habt Blut geleckt und wollt in der Gruppe B unseres Mega-Turniers teilnehmen? Nichts leichter als das! Wir verraten euch, wie ihr euch fürs Rennen anmelden könnt.**

1. Ihr tragt in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ euren **Mario Kart 7**-Spielernamen ein. Die ersten 32 Leser, die sich am Turnier beteiligen möchten, sind als Teilnehmer der Gruppe B mit dabei.
2. Am Dienstag, dem 24. April, fällt der Startschuss. An den folgenden Tagen wird jeweils eine K.-o.-Runde ausgetragen. Bitte nehmt nur am Turnier teil, wenn ihr in dieser Woche auch tatsächlich **Mario Kart 7** online spielen könnt. Solltet ihr nicht spielen können, springen Thomas oder Christoph gern für euch ein, sofern ihr uns vorher kontaktiert.
3. Der Sieger aus der Gruppe A tritt im Mai gegen den Gewinner aus der Gruppe B an. Viel Erfolg allen Teilnehmern!

## LESERZITATE

Die vorletzte Ausgabe der N-ZONE ist wieder super geworden, nur ein ganz bestimmter Aspekt hat mich gestört: In eurem Test zu **One Piece: Unlimited Cruise SP** habt ihr als Minuspunkt angeführt, dass das Spiel keine deutsche, sondern nur eine japanische Sprachausgabe hat. Erstens war das in der Wii-Version auch schon so und zweitens, was viel wichtiger ist, handelt es sich bei den japanischen Stimmen um die Originalsprecher aus der Serie. Ob man die für eine deutsche Synchro auch zusammengekriegt hätte, wage ich schwer zu bezweifeln. Es gibt für mich nichts Schlimmeres als Spiele zu Serien oder Filmen, die besch…eiden synchronisiert sind. Als Beispiel: **Madagascar 2**! Weder King Julien noch die Pinguine klingen wirklich gut. King Julien klang zwar noch ganz passabel, aber die Pinguine … Es sind weder die Stimmen aus dem Film noch die Stimmen aus der Nickelodeon-Serie **Die Pinguine aus Madagascar**, sondern einfach irgendwelche x-beliebige Sprecher. Ich fand das grausig. Ich hatte auch mal ein **Spongebob**-Spiel, wo es für die Originalstimme des Schwammkopfes nicht gereicht hat. Ebenso furchtbar! Mein Fazit für alle Spiele, die auf Filmen und Serien basieren, lautet daher: Wenn man die deutsche Originalsprecher nicht kriegt, dann lieber die ausländische Synchronisation übernehmen!

**MELI**

Hallo N-ZONE-Redakteure,
in der neuen Ausgabe ist eine meiner neuen Lieblingsrubriken auf jeden Fall „Crankys Rumpelkammer“. Deshalb würde ich mir wünschen, dass diese lustige Rubrik auch in den nächsten N-ZONE-Ausgaben wieder auftaucht. Am besten fände ich sogar noch, wenn Cranky sich beim nächsten Mal die alten **Mario**- oder **Donkey Kong**-Spiele vorknüpfen würde. Ich bin auf jeden Fall schon sehr gespannt darauf, was Cranky in Zukunft alles zu berichten weiß.

**FREDERIK MAILANDI**

# DAS SPIEL DES JAHRTAUSENDS

42 SPIELEKLASSIKER™

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin kein Freund von großen Lobesreden und überspringe die auch in den Leserbriefen ganz gerne. Weil es da aber schon so was wie ein Gewohnheitsrecht bei euch gibt, nur kurz dazu: Ich habe ein Abo, also seid ihr wohl die Besten!

**N-ZONE: Das haben wir hiermit zur Kenntnis genommen. Nein, im Ernst: Danke schön für diesen Zuspruch der Treue!**

Ich habe schon lange vorgehabt, euch mal zu schreiben, konnte mich aber bis zum heutigen Tage nicht dazu aufraffen. Die Initialzündung war die Anschaffung meines 3DS vor gut zwei Wochen.
Obwohl ich mich lange dagegen gesträubt habe, hat mir ein guter Freund (liebe Grüße an Frank an dieser Stelle!) so lange davon vorgeschwärmt, dass ich neugierig wurde, und plötzlich musste ich den 3DS haben. Was soll ich sagen: Ich bin begeistert!!!

**N-ZONE: Drei Ausrufezeichen sprechen eine deutliche Sprache – du scheinst ja wirklich eine begeisterte 3DS-Zockerin zu sein. Herzlichen Glückwunsch zur Kaufentscheidung!**

Meine neu hinzugewonnenen Hobbys sind nun Stadtbummel und Spaziergänge und das selbst bei widrigen Wetterverhältnissen. Umso schlimmer, wenn man nach einem langen Stadtbummel feststellt, dass man nicht mal einem neuen Mii begegnet ist – und das in einer Stadt wie Köln!

**N-ZONE: Du scheinst nicht nur gern zu spielen, sondern auch Gefallen an der StreetPass-Funktion gefunden zu haben. Uns geht es ganz genau so: Es vergeht kein Tag, an dem wir nicht im Vorbeigehen mindestens ein Puzzleteil ergattern, entweder hier in der Redaktion oder in der Nürnberger Innenstadt.**

Ich möchte noch eine Lanze für die DS-Software **42 Spieleklassiker** brechen. Kein anderes Spiel hat mich bis jetzt so sehr an die Geräte gefesselt. Ob DS, DSi oder jetzt 3DS: Ich nehme es auf jede Konsole, die ich mir neu anschaffe, mit. Vor allem der Onlinemodus, in dem ich Billard, Bowling, Darts, Rommé oder sogar das geniale Kartenspiel Hanafuda mit Leuten aus aller Welt spielen kann, begeistert mich immer noch! Leider gibt es nicht mehr allzu viele Leute, die mitspielen, was vermutlich an der zwingend erforderlichen WEP-Verschlüsselung liegt.

**N-ZONE: Das ist gut möglich. Im letzten Heft haben wir bereits davor gewarnt, unachtsam mit dem DS im Internet zu spielen. Schließlich lässt sich die WEP-Kodierung innerhalb weniger Sekunden knacken. Mit dem 3DS ist allerdings ein sicheres Spielen möglich. Vielleicht liefert Nintendo ja bald eine Fortsetzung deines Lieblingsmoduls, womöglich 84 Spieleklassiker – wer weiß?**

Mein persönliches Highlight sind dann immer die Familientreffen, auf denen gemeinsam gezockt wird. Schließlich reicht dafür ein Modul. Eine Reanimation für dieses Spiel oder eine Neuauflage wären echt wünschenswert! Schließlich ist das kleine unscheinbare Spiel, das fast ohne Werberummel auskam, ein echter kleiner Geheimtipp!

**N-ZONE: Nicht umsonst kürten wir das etwas andere Nintendo-DS-Spiel damals mit einer Mehrspielerwertung in Höhe von 91 Prozent. Die auf dem Modul enthaltenen Spieleklassiker sind zwar extrem simpel inszeniert, dafür stimmt der Spielspaß definitiv!**

So, jetzt bin ich mal unterwegs nach Leverkusen, in der Hoffnung, ein paar Miis zu ergattern. Wünsche euch alles Gute und macht weiter so!

**STEFAN RAUPACH**

## DAMPF ABLASSEN

Moin erst mal!
Ich habe es nötig, hier Dampf über Nintendo abzulassen: Vor etwa neun Monaten dachte ich mir, ich mache es diesmal richtig und kaufe mir den 3DS möglichst kurz nach der Veröffentlichung, damit ich möglichst lange was davon habe. Ich wollte nicht auf **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** warten und hatte schon beim schwachen Line-up Probleme mit der Spielauswahl, zum Glück hat sich **Super Street Fighter IV 3D Edition** dann als deutlich spaßiger als die Xbox-360-Version entpuppt. Irgendwann kam dann auch der eShop, der lange unbenutzt blieb, weil Karten fehlten, die eigentlich Ende Juni 2011 kommen sollten. Dann haute Nintendo den nächsten Hammer raus und setzte den Preis des 3DS herab. Als Entschädigung gab es zumindest kostenlose Spiele. Doch als dann die NES-Spiele kamen, machte sich Enttäuschung breit,

denn nur **Super Mario Bros.** und **Metroid** waren halbwegs spielbar. Auch mit dem eShop macht Nintendo ziemlich viel verkehrt: Soweit ich weiß, waren beim Wii-Launch schon Titel wie das Ur-**Zelda** zu haben, beim 3DS dauerte es hingegen drei Monate, bis überhaupt ein Shop verfügbar war.

**N-ZONE: Ganz schön viel Kritik, die wir hier aber unkommentiert stehen lassen.**

Ich bin froh, diesen Frust mal herausgelassen zu haben.

**FALZEMONKY**

## HERBE KRITIK

Hallihallo, liebe N-ZONE!
Ich komme direkt zum Punkt: Ich bin von Nintendo enttäuscht! Ich finde, an manchen der neuen Spiele haben die einfach nur ihre Praktikanten sich austoben lassen!

**N-ZONE: Moment, nichts geht über gute, fleißige Praktikanten (so, wie es sie bei uns gibt)!**

Beispiel gefällig? **Super Mario 3D Land**! Ich hab mich schon auf das neue Klempnerabenteuer gefreut und als es rauskam, habe ich auch sofort angefangen, das Spiel zu zocken – wenn man das mal so nennen kann. Klar, die ersten Levels sind immer einfach, aber auch nach mehreren Welten wurde es nicht anspruchsvoller. Vielleicht verlange ich zu viel, aber ich finde, so ein Titel sollte gerade für treue Fans eine Herausforderung sein. Aber nix da! Und jetzt bekommt auch **Zelda** sein Fett weg: **Ocarina of Time** ist zwar nicht schlecht, aber in der Mitte des Spiels habe ich mir die Frage gestellt, warum ich überhaupt noch weiterspiele. Die Dungeons machen keinen Spaß, der Weg zu selbigen auch nicht. So, jetzt kommt noch ein Lob: Eure Retrorubrik ist toll! Ich bin zwar erst 13 Jahre alt und kenne praktisch keines der dort präsentierten Spiele, aber sei's drum: Ich liebe die Rubrik!

**YUHI YAGAMIN**

## SCHIEBEPAD

Hallo N-ZONE-Redaktion und alle, die das hier lesen,
ich nutze das Schiebepad Pro, seit ich es mit **Resident Evil: Revelations** im Bundle gekauft habe, bis jetzt für alle Spiele auf dem 3DS – also auch wenn ich Software für DS, 3DS und die NES- und GBA-Botschafterspiele zocke – und ich komme an alle Schultertasten des Geräts ohne Probleme heran. Nur noch der Touchpen macht da ein bisschen Probleme. Wenn ich in **Resident Evil** damit beispielsweise etwas anklicken will, muss ich erst das Schiebepad Pro abmontieren, um an den Stift heranzukommen.

Matthias Sutor gibt einen guten Tipp, wie man den Touchpen aufbewahren kann, wenn das Schiebepad Pro angeschlossen ist.

Das ist ein bisschen umständlich, also habe ich da eine einfache, aber effektive Lösung: Einfach zwischen den zwei Plastikteilen des mitgelieferten Bands den Touchpen einklemmen, dann verliert man den nicht so schnell.

**N-ZONE: Danke für diesen Tipp. Damit auch die übrigen Leser etwas davon haben, geben wir ihn gern an dieser Stelle weiter.**

Ich bin vielleicht einer der wenigen, die sich den Landwirtschaftssimulator 2012 3D zulegen werden, …

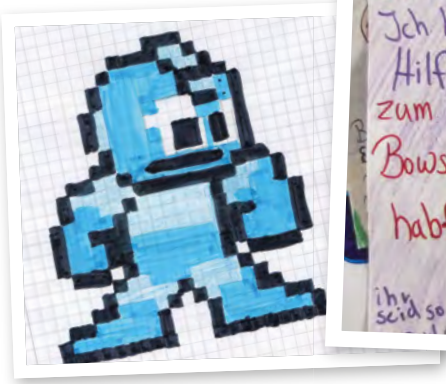
**N-ZONE: Das ganz sicher nicht, denn die Reihe ist auf dem PC höchst erfolgreich.**

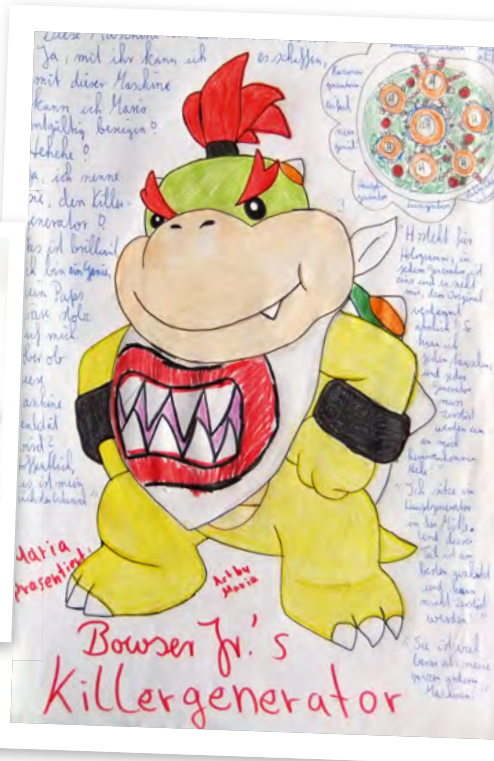
… deshalb hoffe ich auf einen positiven Test in der N-ZONE.

**N-ZONE: Da verweisen wir dich ganz einfach auf Seite 63 der aktuellen N-ZONE. Wie du siehst, sind Wertung und Seitenzahl identisch. Passt doch, oder?**

Gruß aus dem saarländischen Köllerbach!

**MATTHIAS SUTOR**

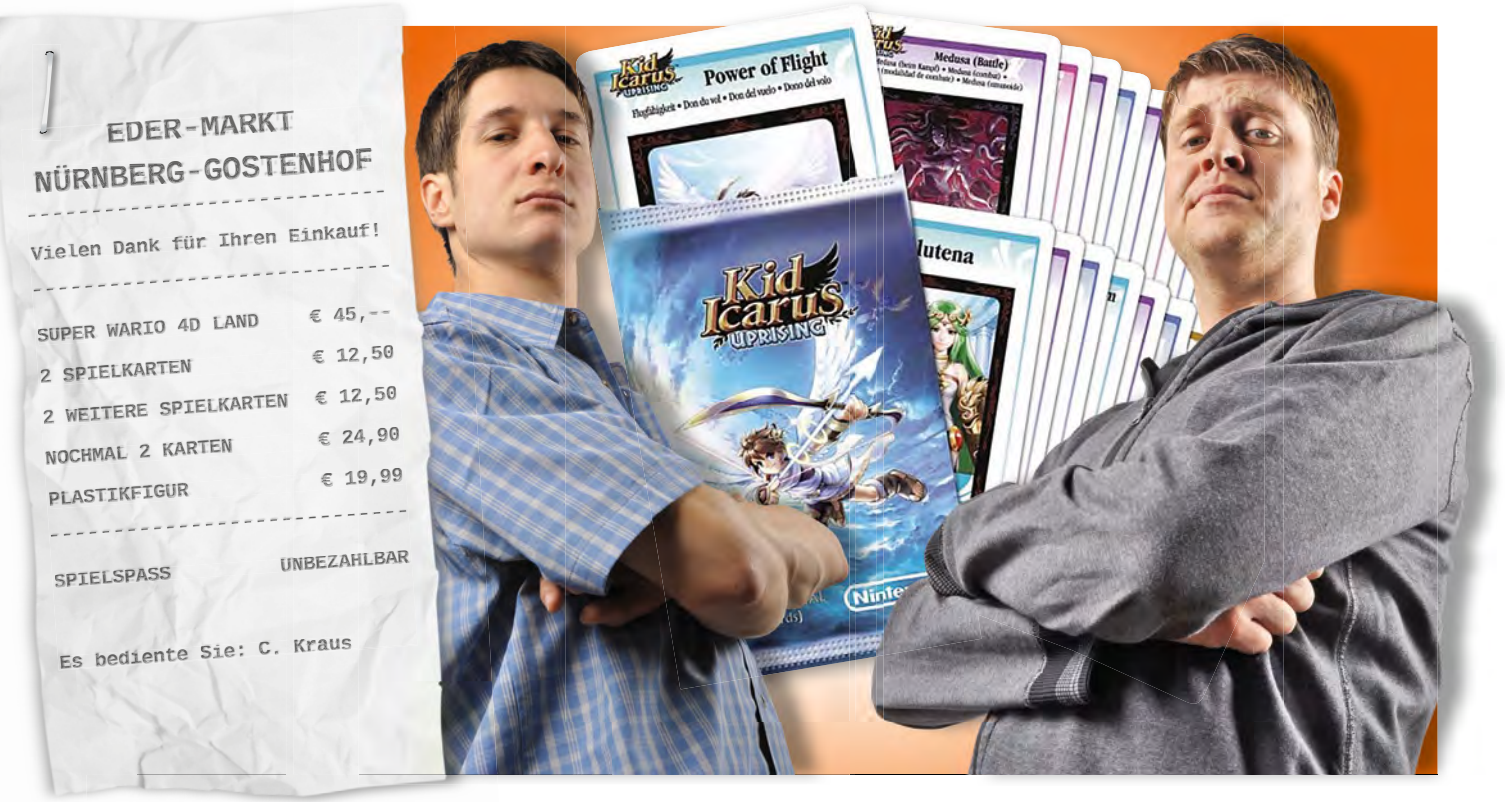





Auch das gab's diesen Monat: Alexander Möller ist **Mega Man**-Fan durch und durch und sandte uns ein Bild im 8-Bit-Stil. Maria Schreiber outete sich abermals als große Bowser-Jr.-Liebhaberin und überraschte uns erneut mit einem dicken Paket mit allerlei Geschichten, Bildern und einem USB-Stick mit Fotos.

**SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:** redaktion@n-zone.de

**ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:** Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth




# SO MACHT MAN KA$$€!

Wir analysieren, wie die Hersteller mit Zubehör und Gimmicks ein gutes Geschäft machen.

**Christoph:** Nun, Thomas, erzähl doch mal von früher. Wie tief musstest du einst in die Tasche greifen, um ein neues Spiel fürs Nintendo Entertainment System oder den Commodore 64 dein Eigen zu nennen?

**Thomas:** Ich erinnere mich, dass ich in meiner Kindheit, also kurz nachdem das Feuer entdeckt und das Rad erfunden wurde, ein C64-Spiel etwa 5 bis maximal 50 Mark gekostet hat, für NES-Games musste ich schon etwas tiefer in die Tasche greifen: Beim Fernsehhändler meines Vertrauens in Bad Windsheim, bei dem ich als Kind immer meine Spiele gekauft habe, kostete **Super Mario Bros. 3** stolze 99 Mark! Woher ich das noch so genau weiß? Weil das Spiel über Jahre im Schaufenster vor sich hin gammelte – und das bis Ende der Neunziger, als das N-64 bereits erhältlich war.

**Christoph:** Du fragst dich sicherlich, warum ich das wissen will. Ganz einfach: Mir ist aufgefallen, dass viele Hersteller nicht nur mit Spielen und herunterladbaren Zusatzinhalten – etwa neuen Levels oder Rennstrecken – viel Geld nebenher verdienen, sondern auch mit Spielzeug und dergleichen. Was hältst du denn davon?

**Thomas:** Lass mich raten, du bist wegen der **Kid Icarus**-Sammelkarten und wegen **Skylanders** auf diese Thematik gekommen. Ich finde es eigentlich eine ganz gute Idee, jedoch darf sowas nicht nach Abzocke stinken. Es ist eine Gratwanderung zwischen Umsatz und zufriedenen Spielern. Habe ich deine Gedanken einmal mehr vorweggenommen, oder siehst du den Sachverhalt ähnlich?

**Christoph:** Exakt, so sehe ich das auch, aber lass uns erst einmal darüber diskutieren, wie man es besser nicht machen sollte! Siehe **Skylanders**: Um in den Genuss aller Inhalte des Spiels zu gelangen, muss ich Figuren im dreistelligen Wert erwerben – wohlgemerkt, zusätzlich zum regulären Modul, für das ich ja schon 45 Euro hingeblättert habe. Das ist für mich – nennen wir es mal so– ein bisschen zu viel des Guten. Das Spiel ist zwar toll, aber die Summe, die ich zur vollen Spielspaß-Entfaltung berappen muss, erscheint mir deutlich zu hoch. Wer hingegen **Kid Icarus: Uprising** vorbestellt hat, der hat 24 Augmented-Reality-Spielkarten kostenlos erhalten. Das ist fair, wie ich finde.

**Thomas:** Gegen deine Aussage spricht nur eines: die Verkaufszahlen. **Skylanders** verkauft sich wie warme Semmeln, die Figuren sind vor allem bei den jüngeren Spielern heiß begehrt und kosten bei Ebay teilweise mehrere hundert Euro. Den Spielern ist es also durchaus etwas wert, in den vollen Genuss des Spiels zu kommen. Es zwingt sie ja niemand, Geld für die Figürchen auszugeben! Von daher sehe ich das weniger bedenklich, wobei Nintendo es bei **Kid Icarus: Uprising** vorbildlich löst. Dabei darf man aber auch nicht den Wert im Sinne der Produktionskosten der Figuren und der Karten miteinander vergleichen.

**Christoph:** Du hast ja schon recht, ja, ja! Man muss auch ergänzen, dass der Spieleindustrie jede zusätzliche Einnahmequelle recht ist, denn an Spielen selbst verdient sie immer weniger. Die Produktion von **Kid Icarus: Uprising** war schließlich deutlich teurer als seinerzeit beispielsweise die Entwicklung von **Tetris**. Da kommt es Activision und Co. nur recht, dass sie mit separat erhältlichem Spielzeug Extrakasse machen. Wird es solche Gimmicks künftig öfter geben, fallen dir dazu passende Titel ein?

**Thomas:** Wenn man es drauf anlegt, könnte man dies noch viel weiter treiben – aber man braucht erst einmal eine zugkräftige Marke. **Spyro** habe ich das – ehrlich gesagt – nicht zugetraut und musste mich eines Besseren belehren lassen. Ich denke, dass wir sowas in Zukunft noch öfter erleben werden, aber einen konkreten Spieletitel kann ich dir dazu nicht nennen. Such dir einfach eine bekannte Serie aus – möglich sind solche ins Spiel integrierbaren Toys und Karten doch für fast alles!

**Christoph:** Wetten, dass irgendwann ein neues **Pokémon**-Sammelkartenspiel für den 3DS herauskommt, das mit echten Spielkarten funktioniert, welche von den 3DS-Kameralinsen gescannt werden? Das wäre so ein Beispiel! Süßer die Kassen nie klangen …

# AUSGABE 06/2012
# AB 16.05.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

## MARIO TENNIS OPEN

Spiel, Satz und Sieg, Mario? Wir verraten euch im großen Test, was das neueste 3DS-Sportspiel mit Nintendos Superstar und Co. wirklich taugt!

## POKÉMON – DER AUSBLICK

In der kommenden Ausgabe werfen wir einen Blick auf die aktuell angekündigten **Pokémon**-Games und spekulieren über die Zukunft der Erfolgsreihe!

Wir tauchen für euch wieder ins **Kingdom Hearts**-Universum ein!

Anlässlich unseres großen Jubiläums lassen wir uns etwas für euch einfallen!

## N-ZONE SONDERHEFT 02/12

Im aktuellen Sonderheft der N-ZONE erwarten euch die Highlights aus dem ersten Jahr des 3DS. Freut euch auf informative Tests und Tipps zu den besten 3DS-Spielen, spannende Reportagen rund um den Nintendo-Handheld, den 3DS-Einkaufsführer und ein cooles Doppelposter im XXL-Format!

**Hinweis:** Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.



# IMPRESSUM

computec MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG**
**Verleger Jürg Marquard**

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

**Vorstand** Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)** Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion** Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Max Drews, Lukas Schmid
**Trainees** Jonas Hilla, Sebastian Zelada

**Redaktionsassistenz** Yves Nawroth

**Lektorat** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

**Layout** David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** David Mola

**COO** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Jeanette Haag, Iris Manz
**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar

**www.n-zone.de**

**Chefredakteur Online** Florian Stangl
**Redaktion** Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Anzeigenleiter**
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

**Anzeigenberatung Online**
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

**Anzeigendisposition** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

**Abonnement**
**http://shop.n-zone.de**

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
**Post-Adresse:**
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

**ISSN/Vertriebskennzeichen:** ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
**Vertrieb und Einzelverkauf:** DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

**Einsendungen, Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY³, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE
**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
**Ungarn:** JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM